家用电脑与游戏机



Computer & Game 2000-3

法老王 万元大奖赛

最终幻想Ⅷ系统详解
机甲战士Ⅲ 海盗之月
轩辕剑Ⅲ 完全攻略
法老王 上手指南
银色幻想 完全攻略
五款多功能视频卡大比拼
帝盟 MX300 数码输出 DIY
碟碟不休的 CD-R
跳舞地毯使用详解

霹雳小组3 致命距离

ISSN 1005-6793



一次无与伦比的极限滑雪体验

自由



一款超人气的大作，街机、PC、DreamCast 3种平台同时登陆，而中国玩家将率先领略到PC版的惊人魅力。

每一个时髦的空中技巧，从各种基本的抓板动作到最后疯狂刺激的空翻和旋转，让你在划开山上积雪的刹那欣赏到自己矫健的身姿。

动感的音乐

充满火爆的电子乐、说唱乐和非主流摇滚乐将把你跳动着的运动神经融合在那茫茫的冰天雪地中。

刺激



3种别具特色的环境，再搭配真实的地形、变化的天气、绚丽的光影和不同的地面，让你在山岭、丛林、乡镇中奔驰腾跃的同时真真正正的感受到大自然的巧夺天工。



兴奋

狂热的街机感受

量感、质感、速度感、真实华丽的画面和激动人心的动作评分系统，将带给你完整的街机感受，让你兴奋，让你疯狂，让你大叫过瘾！

六个身怀绝技的人物
十余款性能各异的滑雪板
和充满挑战的网络竞赛，这就是——《劲爆极限滑雪》









地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部
传真:(010) 62862036 电话:(010) 62862038-119 188







劲爆极限滑雪

540°

Freeride

Style

720°

Air

4月3日隆重推出！

50元

将你带入极限运动的代表运动中，让你那耀眼的运动风采人人看得到！

春秋英雄傳

SunTendy
OKNet



●古典细腻的美术风格



●曲折迂回的剧情内容



●气势宏伟的中国古建筑



运用策略揭开自己的身世之谜

施展强大惊人的魔法 探索混乱的世界

完全感受畅快淋漓的战斗模式





●《虚拟人生》开发小组担纲制作，特别设计游戏教学关卡，即使是新手也能轻松操作
●宏大的时代背景，杰出的人物画面表现，精彩的魔法特效，激动人心的任务穿插剧情之中
●三个养成系统和又暗中交织的冒险历程，原创剧本演绎爱恨纠葛，武侠小说式的文字对白神采飞扬
●特邀"台湾超人气歌手"冠军得主任信制作主题曲，并赠送精美主题贴纸，参加大抽奖

3月15日叱咤登场 简体中文完全光盘版 新天地超值价35元

究竟是时势造英雄，还是英雄造时势？

春秋英雄傳

这个假期不插电

一个长长的假期过去了。想必在座的许多读者朋友，在这个假期里一定是好好鼓捣了一通电脑，把平日里因为学业、工作而"搁置"的劲头尽情地施展开来。然而对于每日里一举一动大多与电脑有关的我来说，在放假之前忽然有个念头——来个不插电的假期怎么样?

我也估计到这个决定的实施对于习惯于电脑相伴的人来说是怎样的一种挑战。然而就如同玩游戏时总喜欢上来就调到最高难度一样，我也期待着这样一种尝试有不同寻常的际遇。于是，在准备踏上火车返回南方的家中与家人共度春节假期的过程中，那个很想接着打通的游戏光盘放在了书柜里，平日里总是带在身边的工具光盘夹留在了公事包中，装着刚下载的上百 MB 各类奇巧软件的活动硬盘还是挂在办公室的 PC 上，新到的中外文游戏期刊也没有带上。取而代之的，是到书摊上买了本王朔最新的随笔集，又到超市采购了一大堆各式各样的零食，于是就这样上路了。

我唯一没有预料到的，是这样的"新生活"会让人感到如此的百无聊赖。与老同学老朋友聚会，神聊之后常常是开一桌麻将或是牌局，不擅于此的我只好干坐一旁当看客；父母弟弟都出去串门了，没有活动计划的我干坐家中只能看那没有互动性的电视；看书吧，这锅王朔随笔也太咯了，曾经喜欢过那些小说的我，原来被他就当傻子哄呢，郁闷。

倒是老弟活份，三不五时地到电讯局的网吧中上网，我几次动心想想又算了，这个不插电的试验总得有点儿结果吧。于是在家中时拿起 VFP 砖头厚的编程指南开始昔日上学时习惯了的"干读"(没得电脑实验啊)；没事儿时上街乱逛，看看电脑业是如何伴随互联网在南方小城充分渗透的；再就是学点牌技也搀和到"集体活动"中，或者去卡拉 OK 和蹦 D……

就在我"沉沦"到快要崩溃的时候，假期结束了。我坐在飞机上，透过舷窗看到北京时，心里甭提多兴奋，就像新买的手机电池被充分放电之后，几乎是带着渴望去急于满满地充一次电。现在一切又恢复了正常，开学了，上班了，我也坐在了自己的电脑前，忽然感到自己在假日里的生活距离自己是那么的遥远，所思所想，也尽数写在了这里。

游骑兵

rabbit@fcgm.com.cn

家用电脑与游戏机



(总第 67 期)

目　　录

主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
专栏编辑：刘　威　梁华栋　陈明辉
　　　　　谷　岩　宋润方　黄　磊
美术编辑：单　非
责任编辑：梁华栋
电　　话：编辑部 010－68728137
发行部主任：宋爱华
发 行 部：010－68728132
广 告 部　010－68728133
传　　真：010－68728134
通 信 处：北京 813 信箱(100037)
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
WWW 主页：http://www.fcgm.com.cn
捷径公司：(门市部)北京海淀区阜城路 8 号
　　　　　(西侧平房)(100830)
邮购地址：北京 813 信箱(100037)



游戏是通往电脑世界的捷径

主办单位：科学普及出版社
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号：ISSN 1005－6793
　　　　　CN 11－3450/TP
邮发代号：82 － 622
印　　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号
　　　　　综合楼四层(可通信)
邮　　编：100037
定　　价：6.80 元

1999年度PC游戏销售排行榜

美国权威市场调研公司PC DATA日前公布了1999年度电脑游戏销售总排行榜，通过此榜来看，模拟经营类游戏大获全胜，占得了最高位置，随后才是最为流行的即时策略和动作游戏。这样的排名不能不令人惊讶，但仔细分析过后才发现事出有因——游戏的消费群体并不仅仅局限于真正喜欢游戏的玩家，相反这类玩家只占了消费总体的一小部分，大部分购买游戏的消费者还只是偶尔玩玩游戏的，因此那些既不浪费过多时间，又具有相当可玩性的模拟经营类游戏自然就成为大部分消费者的首选了。

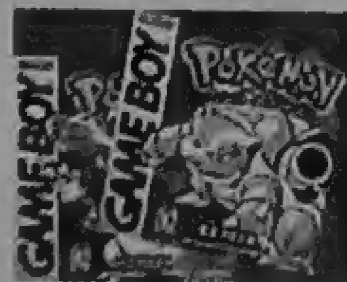
以下是排行榜具体内容：

排名	游戏名称	发行公司
01	过山车大亨(Roller Coaster Tycoon)	Hasbro Interactive
02	模拟城市3000(SimCity 3000)	Electronic Arts
03	谁想成为百万富翁(Who Wants To Be A Millionaire)	Disney
04	帝国时代Ⅱ:帝王世纪(Age of Empire Ⅱ: Age Of Kings)	Microsoft
05	星际争霸(Starcraft)	Havas Interactive
06	半条命(Half－Life)	Sierra
07	命令与征服Ⅱ:泰伯利亚之日(C& C2: Tiberian Sun)	Electronic Arts
08	微软飞行模拟(Microsoft Flight Simulator)	Microsoft
09	捕蛙者(Frogger)	Hasbro Interactive
10	博德之门(Baldur's Gate)	Interplay
11	卡巴拉大游戏猎人Ⅱ(Cabela's Big Game Hunter 2)	Activision
12	财富之轮(Wheel Of Fortune)	Hasbro Interactive
13	反恐精英金版(Rainbow Six Gold Edition)	Red Storm Ent
14	星际争霸:母巢之战(Starcraft Expansion: Brood Wars)	Havas Interactive
15	极品飞车Ⅲ(Need For Speed 3)	Electronic Arts
16	垄断者游戏(Monopoly Game)	Hasbro Interactive
17	猎鹿人(Deer Hunter Ⅲ)	GT Interactive
18	星战前传:幻影威胁(Star Wars Episode I: Phantom Menace)	LucasArts
19	飞行战斗模拟(Combat Flight Simulator)	Microsoft
20	反恐精英:正义之矛(Rainbow Six: Rogue Spear)	Red Storm Ent

1999，暴力降温？

据美联社报道，1999年美国人购买暴力电子(电脑)游戏的数量大大减少，但同时指出1999年屡次发生的与暴力游戏有关的校园枪击事件值得关注。

由于对包含有暴力、色情等内容的电子(电脑)游戏的分级制度的日益成熟和有效，根据互动数字软件协会(IDSA)发布的报告(以下数据主要针对北美地区)，整个1999年含有不良内容的游戏销售数字从1998年的260万套下降到了120万套。游戏业界1999年的总体销售情况增势良好，电子和电脑游戏总共销售达二亿一千五百万套，增长了20%左右，销售收入则上涨了14%，达到61亿美元。日本的《口袋妖怪》系列是1999年销售最好的游戏，一共卖出了1200万套。所有M级别（限制级别）游戏中最为畅销的是Sierr公司发行的第一人称射击游戏《半条命》(Half－Life)，一共售出了50万套。





分析人士认为，游戏公司纷纷寻找新的销售增长途径导致了1999游戏销售趋势的多变性。1999中获利最多的游戏是N64主机上的《大金刚64》(DONKEY KONG 64)，共售出140万套，获利8640万美元，另一个游戏《POKEMON Blue》获得了8000万美元，但是如果把《口袋妖怪》(POKEMON)的全系游戏加起来的话，则通过它一共获得了三亿五千五百万美元。

M级别游戏的销售情况代表了成年人消费群体的游戏消费范围变宽了，这主要是因为技术的改进导致其它游戏类型具有了更佳的吸引力，比如那些类似《猎鹿人》之类的休闲为主的游戏使得不少从不购买游戏的消费者开始购买游戏。不过分析人士表示，尽管1999年暴力游戏的销售数量开始下降，但是IDSA依然会在今后更加加强游戏级别鉴定系统的管理和实施。

游戏产业发展迅猛

日前，美国市场调研公司PC Data根据统计数据做出报告，1999年美国游戏产业（包括电子游戏和电脑游戏）的零售额再创新高——74亿美元，比1998年增长了20.7%，当然其中大部分增长来自电子游戏，其销售总额为37.5亿美元，占整个产业收入的50.5%，而电子游戏硬件及电脑游戏软件的销售额分别占30.9%和18.6%。

根据报告，索尼公司的PS主机及相关软件的销售额占据了电子游戏业的统治地位，占所有电子游戏软硬件销售额的47.4%，收入则占到43.2%；任天堂(Nintendo)的Game Boy游戏机则是销售增长幅度最大的一个，比1998年增长了185%，收入增长了226%。





在电脑游戏领域，Havas Interactive凭借占据排行榜(详情见前面新闻)五、六名的《星际争霸》(Starcraft)和《半条命》(Half－Life)重新夺回了霸主地位；排名第二的是Electronic Arts，该公司发行的《模拟城市3000》(Sim City 3000)位列亚军；Hasbro公司则因Microprose制作的模拟经营游戏《过山车大亨》(Roller Coaster Tycoon)占据了1999年PC游戏销售排行榜首位，其销售数量占到了销售总量的12.5%及总收入的12.3%。

Diablo Ⅱ BETA测试前瞻

没有几个电脑游戏能象Blizzard制做的动作/角色扮演游戏《暗黑破坏神Ⅱ》(Diablo Ⅱ)那样牢牢吸引住玩家们的注意力，尽管发行日期一再推迟，但玩家对于“大菠萝”的热情始终不变。



Blizzard公司的Bill Roper最近公开回答了一些有关大家关心的《暗黑破坏神Ⅱ》BETA版测试的问题。首先得到确认的是，首次BETA测试肯定将在战网(Battle.net)上进行，Roper指出，BETA测试对于调整游戏平衡、游戏稳定性以及收集核心用户的直接意见都是很有意义的。Blizzard将于今年第一季度在战网上进行公开的登记报名，并将在报名者中从美国和加拿大随机收取1000名玩家参与第一阶段的BETA测试。对于那些未能参与第一阶段测试的报名者，还有机会参与第二阶段的BETA测试，这一阶段的测试将对所有可以到达Blizzard站点的玩家公开。主要目的是检验新的战网服务器是否存在问题。

卢卡斯损兵折将

《星球大战》的缔造者卢卡斯公司最近接连发生重要官员离职事件，其总裁Jack Sorensen竟也挂印而去，接替他的是原卢卡斯公司制作部主管Simon Jeffery，同时卢卡斯还任命Mary Bihr为全球销售副总裁（这是一个新设立的职位），他曾任Virgin Interactive的市场销售副总裁，还在电子艺界的市场销售部门任职过一段日子，作为一名业界的精英，Bihr拥有超过13年的市场销售经历。

加上Jack Sorensen，卢卡斯已经失去了三名干将，第一个是去年冒险游戏大作《冥界狂想曲》的主设计师Tim Schafer，第二个是SCUMM冒险游戏引擎的程序设计师Aric Wilmunder。外界猜测，尽管Jack Sorensen没有表明他的去向，但很有可能这些卢卡斯老臣离去是为了和Schafer一起去做惊人的投机冒险。

卢卡斯的当家人乔治·卢卡斯就此表示：“这些职位的调动显示出卢卡斯依然运作正常。前任总裁Jack Sorensen以正确策略带领公司成为世界级的软件制作发行公司，他为Simon和Mary的接任铺好了道路，至于他的离去则是为了寻找更好的发展。”

总裁离职对于一个公司来说或多或少总是损失，但只要有乔治·卢卡斯在那儿一天，它就永远是最富创造力的卢卡斯。

再战纳粹

Activision公司日前宣布，他们已经从id公司获得授权，将制做一个以“德军总部”(Wolfenstein 3－D，这可是id起家的游戏)为主题的游戏——《重返德军总部》(Return to Castle Wolfenstein)，游戏将把玩家带回二战时期的德军城堡，执行艰巨的任务。据称游戏的制做公司将为Gray Matter，它是由原Xatrix娱乐公司，即《农夫也疯狂》(Redneck Rampage)与《首脑人物》(Kingpin)的制做公司中的设计师们重新组建而成的。

与id的原作一样，玩家在新版游戏中依然扮演“德军总部”中盟军间谍的角色。游戏将采用举世无双的Q3引擎，但会新增加一个新的脚本系统，游戏画面则将和原作幽默的漫画风格保持统一，并将非常注重情节的安排，当然也少不了时下最热门的网络多人游戏功能。

两家公司的负责人表示，《重返德军总部》的开发将使双方继续保持紧密的合作关系，让Gray Matter开创“德军总部”系列的最新篇章的确令人兴奋，毫无疑问，《重返德军总部》将成为动作游戏史上最令人期待的游戏之一。

在以上消息公布的同时，Activision公司还宣布将向Gray Matter公司投资其资产的40%，以获得今后收购其余60%资产的权利。

“孩之宝”起诉“毁灭公爵”

日前，Hasbro Interactive及其下属的子公司Atari Interactive联合向美国联邦法院起诉eGames和GT Interactive，状告两家公司侵权，把一些属于他们的在世界范围内流行的电脑和电子游戏进行拷贝，包括《蜈蚣》



(Centipede)、《行星大战》(Asteroids)、《导弹指挥官》(Missile Command)等等。除 eGames 和 GT Interactive 以外，MVP 软件、Webfoot 技术和 Varcon 系统等 3 家公司也同时遭到了起诉。

Hasbro 公司表示，除自有版权的游戏遭到侵犯外，一些该公司获得授权的游戏版权也同样遭到了侵犯，其中有《俄罗斯方块》(Tetris)和《大嘴巴》(Mac－Man)。Hasbro 公司已经得到了这两个游戏的法律授权，并于 1999 年发行了一个名为《下一代俄罗斯方块》(The Next Tetris)的游戏，该公司还计划在今年发行一个关于"大嘴巴"的游戏。

原告要求被告公司立即停止侵犯版权游戏的生产和发送，并将已发送出去的拷贝全部回收并销毁，Hasbro 还要求获得受损赔偿，目前主要的被告公司 GT Interactive 还未就此次事件作出任何答复。

"特种兵"之间的"死亡赛事"

NovaLogic 公司日前宣布，该公司即将在他们的网络对战服务器"NovaWorld online service"上举办大型动作游戏《三角洲特种部队Ⅱ》(Delta Force 2)的网络"死亡竞赛"。从北美时间 2 月 2 日开始，每个星期三都将有 128 位报名参赛的玩家以 16 人/组的形式参加被称做"Lock N' Load"的锦标赛，胜利者将获得晋级并参与以后的比赛，而最后通过准决赛和决赛的战士则会成为"最出色的三角洲战士"，他将赢得 NovaLogic 提供的游戏、衣服及其它奖品，这名战士的名字也将被 Lock N' Load 名人堂收录。

国内的"三角洲"爱好者们，赶快行动起来，也让洋鬼子们看看中国特种兵的厉害。

资料提供\天骄创作室 雷鸣
整理\Racer
天骄游戏时空网址：
http://www.tianjiao.net

新闻速递

◈ 电子艺界近日已经从 id Software 获得 Q3 引擎的使用授权。目前已确定将使用该引擎制做的游戏有 007 系列电影"The world is not enough"的同名游戏以及一个名为《American McGee's Alice》的游戏，其它采用这一引擎制做的游戏将在稍后公布。预计以上两个游戏将在今年年底发行。

◈ 将《古墓丽影》系列中的女英雄劳拉作为最性感的虚拟明星一定会得到大多数玩家的认同，不过现在劳拉遇到了挑战者，Ritual 娱乐公司开发的 3D 动作游戏《F.A.K.K.2》中一位名为 Julie Strain 的女性角色或许会令劳拉的性感黯然失色。这款游戏用的是 Q3 引擎，第三人称视角，Julie Strain 的任务是保护自己的星球不受外星侵入者的破坏。制作公司相信，快节奏的动作感、动画效果以及那位充满曲线美的性感小姐会为游戏带来应有的注意力。



◈ 2 月 1 日，Digital Anvil 公司总裁 Marten Davies 离职而去。根据该公司主席、著名游戏制做人 Chris Roberts(《银河飞将》系列的创造者)所说，该公司将不会在 Marten Davies 离职后任命一个接任者，而是把他原先负责的事务分散到公司各个执行小组之中去。Marten Davies 则表示，该公司最初的意图是成为独立的软件发行公司，但公司认为最佳的发展策略是逐渐成为有足够资金保证的 PC 业界领先的制做公司，这与他的兴趣不符。

◈ Sierra 发行的动作游戏《半条命》(Half－Life)因被家长抱怨含有暴力内容而被新加坡政府禁售，为此新加坡地区该游戏的爱好者自动发起了一场要求解禁的网上请愿和大讨论，参与者达到了 2000 人之多，但 Sierra 并不愿意就此发表任何意见。请愿活动的结果是禁令解除，无论如何，为一个游戏而请愿也算是一件新鲜事了。

◈ 日前有消息传出，热门网络角色扮演游戏《永恒的任务》(Ever Quest)将拍摄电影，但该游戏的制作小组 Verant 的有关人员并未对此作出任何表示。Verant 小组隶属 SONY 之下，以 SONY 的实力和背景来看，此消息还是有成为现实的可能的，只是这样一个网络多人角色扮演游戏究竟将会被拍成一部怎样的电影呢？也许只有等到电影上映的那一天才能得到解答。

◈ Firaxis Games 日前宣布，他们将以该公司著名策略游戏《半人马座》(Alpha Cenauri)为基础发行一部名为《半人马座：头脑蠕虫的力量》的游戏图形小说，作者为科幻小说家 Rafael Kayanan 和 Steve Darnall。

◈ 日前从游戏制作公司 Mythos Games(该公司同时也是《魔法师传奇》的制作公司)传出消息，该公司将与发行公司 Bethesda 携手推出一个新的战略和战术游戏《梦境》(Dreamland)，在游戏中，金钱将变成无用的东西，武器和弹药必须通过战斗来获得，而获得军事力量的补充则在于你解救了多少人类居民。预计该游戏将在 2000 年第四季度发行，同时有 PC 和 PS2 两个版本，Virgin 将成为这个游戏的海外发行公司。



PS2 网上销售盛况

由索尼电脑娱乐公司(SCEI)成立的电子商务公司 Playstation.com JAPAN 在 2 月 3 日召开记者招待会，宣布万世瞩目的 PS 后续机种 PlayStation2 在 2 月 18 日正式进行网上预约销售。

SCEI 为了 18 日的业务展开，同 SEVEN ELEVEN、CCC、DIGICUBE 等公司已联手合作，在 Playstation.com JAPAN 主页上预定的商品均可在 SEVEN ELEVEN、TSUTAYA、DIGICUBE 等公司的 24 小时便利店中通过简单手续得到。

在当日的记者发布会上，SCEI 的久多良木健社长透露，为配合 3 月 4 日 PS2 的发售，其内部部件已在工厂准备了 100 万台，3 月 4 日发售当天 100 万台的销售量不成问题。

2 月 18 日 0 点，Playstation.com JAPAN 的主页上，PS2 的网上销售正式开始。由于 PS2 的超人气缘故，该公司的网址一时陷入了极度拥挤状态，访问非常困难；即使登录该网址，也只是显示着"COME SOON"的字样。据权威游戏网站 GAMESPOT 的调查，0 点 40 分前后该主页还可以访问，之后就根本无法访问。凌晨 2 点之后，该站服务器恢复正常，每位访问者都收到了该公司对网站拥挤混乱状况致歉的邮件。

(http://www.jp.playstation.com)

SCEI 公布 15 款 PS2 不兼容的 PS 游戏

索尼电脑娱乐公司近日在其主页上公布了关于新主机 PS2 和现行 PS 兼容问题的通知。

具体内容是 SCEI 在对现行 PS 超过 2600 款软件的 PS2 兼容测试中，已检查出包括《怪物农场》等 15 款软件在 PS2 上无法正常运行。具体表现是在特定情况下画面易定格，游戏速度缓慢，BGM 或效果音异常等情况。SCEI 在主页上分别刊登了这 15 款游戏的名称及在 PS2 上运行的不正常状况。好在这 15 款软件中并无大作，且国内玩家利用 PS2 使用 PS 游戏软件的可能性不大，所以国内玩家尽可以放心。

第 4 届日本游戏大奖参赛作品确定

由日本电脑娱乐软件协会(CESA)主办的第 4 届日本游戏大奖，参赛作品已经投票决定。

本次大奖是以 1999 年 1 月 1 日至 12 月 31 日日本国内发售的游戏软件为对象，通过日本普通玩家和 CESA 会员投票所决定的。奖项分别为"游戏策划奖"、"程序奖"、"画面奖"、"MOVIE 奖"、"角色奖"、"脚本奖"和"音乐奖"。各奖项前 5 名共计 35 款参赛作品奖在 3 月 30 日召开的第 4 次日本游戏大奖发布会上将被正式评选公布，其中，本届活动的最高奖"大奖·优秀奖"的 20 款获奖作品也将由 CESA 委员通过审查投票评选出来。以下是"大奖·优秀奖"的参赛候选作品。

游戏名称	厂商	机种
北欧女神	ENIX	PS
GT 赛车 2	SCEI	PS
时空之轮	SQUARE	PS
鱼面人(SEAMAN)	SEGA	DC
莎木·横须贺	SEGA	DC
SPACE CHANNEL 5	SEGA	DC
魂之力量	NAMCO	DC
达比骑师 99	ASCI	PS
热舞革命	KONAMI	PS
心跳回忆 2	KONAMI	PS
永远在一起	SCEI	PS
特鲁尼哥大冒险之不思议迷宫	CHUNSOFT	PS
大金刚 64	NINTENDO	N64
任天堂群星大乱斗	NINTENDO	N64
生化危机 3	CAPCOM	PS
最终幻想Ⅷ	SQUARE	PS
口袋妖怪(金/银)	NINTENDO	GB
马里奥 PARTY2	NINTENDO	N64
桃太郎电铁Ⅴ	HUDSON	PS
WILD ARMS 2	SCEI	PS

PS2 之 DVD 机能详细发表

2 月 10 日，SCEI 详细公布了业界一直传闻的 PS2 的 DVD 机能详细数据。

据悉，PS2 不仅拥有 128 位强大的游戏处理能力，还同时拥有与目前市场上的高级 DVD 机相匹敌的功能，包括多语言支持(语音及字幕)、多视角、多情节以及 8 级父母密码限定功能。音效方面则囊括了目前流行的 AC－3、杜比及 DTS 光纤输出等机能。业界人士称，PS2 就其辅助 DVD 机能而言，就已经可以取代一台高级 DVD 播放机，加上无与伦比的游戏魅力，PS2 的普及可谓前途无量。

另在 2 月 19～20 日日本千叶县幕张召开的"Playstation Festival 2000 Special"上，华纳家庭 VIDEO 即将在 3 月 24 日以 4200 日元发售的《骇客帝国》DVD 特别版，在 PS2 上首次公开亮相。

SEGA 携手有线电视

1 月 31 日，世嘉公司(SEGA)同日本全国 30 家有线电视 CATV 会社达成协议，DREAMCAST 的 CATV INTERNET 持续实验正式开始。

世嘉将 2000 台 DC 无偿分配给各合约有线电视公司，电视公司再同希望接受服务的家庭达成协议，将装配上专用 LAN 接驳器的 DC 在家中设置即可。由于 CATV 光缆线路较普通电话线有高速大容量数据传输的特点，且只要交纳一定金额便可无限制登录 INTERNET。因此，世嘉 DC 利用 CATV 电视网光缆上网的计划如果顺利，30 家 CATV 公

司的 650 万客户将使 DC 的普及率大幅上升。目前，全球利用 DC 访问 INTERNET 的用户已突破 100 万，其中日本 52 万，美国 28 万，欧洲 20 万。另 DC 的销售量全球约达 450 万，其中日本 179 万台，北美 185 万台，欧洲 76 万台。世嘉的下一预定目标是日本 DC 销量突破 250 万台。

SEGA 发布“DREAMEYE”战略计划

2 月 16 日，SEGA 公司在日本东京向媒体公布了 DC 用 INTERNET 数码摄像机/照相机：DREAMEYE(以下简称 DE)。

据悉，DE 主机包括 VIDEO MAIL、PHOTO MAIL 及电视电话三大机能。VIDEO MAIL 可输送最长时间为 25 秒的动画，接收的数据可保存在 PDA 中。DE 本身不需任何辅助设备便可作为一台数码照相机使用。通过和 Picture IQ 公司共同开发的软件 Dream Photo Fun，DE 可以加工编辑数码照片并可以在电子邮件中使用。





利用 DE 不仅可传送 VIDEO MAIL 及 PHOTO MAIL，SEGA 方面还正在研究利用拍摄的影像进行游戏软件开发。

DE 的电视电话机能尤其引人注目。发布会上，世嘉的人交社长和会场的佐藤常务通过装备 DE 的 DC 进行了 REAL TIME 的电视电话现场表演。人交表示，通过普通游戏机和电视，进行国际电视电话尝试的时代终于到来。在表演中还展示了 DC 电视电话的许多独特机能，如任意放缩双方画面，亮度及音量调整及显示电话线路状况等。另外，在等候中使用的迷你游戏及 Visualpark 专用留言板等附属机能也颇受欢迎。实验证明，依靠 DC 标准配置的 33.6kbps 调制解调器便可顺利进行国际电视电话的交流。

PE 作为独立的数码照相机（31 万像素，640×480 解析度），可连续拍摄 300 张照片，内置记忆体可保存最多 31 张照片，重量 62 克，电池盒 29 克。DE 定于今年 6 月发售，价格未定。

SQUARE 发布网络计划，FF 新作揭开面纱

1 月 29 日，著名软件公司 SQUARE 在日本横滨举行的“SQUARE MILLENNIUM”上，面对 1 万名与会者公开了其网络服务计划“Play on Line”。

SQUARE 的坂口博信兴致勃勃地详细介绍了“Play on Line”的详细计划。同 NTT 共同开发的这项网络服务计划，不仅包括网络游戏，音乐、漫画，体育等资讯也是该计划内容之一。例如可以及时报道赛车、棒球比赛的最新结果，并反映在相关游戏中，还可以查询过去的数据。以《SLUMDUNK》闻名的漫画家井上雄彦及本宫广志等人表示支持这一计划，网上漫画的普及急需玩家支持。

“Play on Line”中最引人注目的内容还是《最终幻想》系列的情报。《FFⅨ》将在今年夏天推出，对应机种仍是 PS，据悉游戏目前已基本完成，正处于尾部调整阶段。《FFⅩ》预计 2001 年春季发售，对应机种为 PS2，基本上仍同目前的《FF》系列保持一致，不支持网络游戏，但可以利用“Play on Line”上网阅读游戏攻略。《FFⅪ》定于 2001 年夏季发售，将是 SQUARE 在 PS2 上推出的首款完全网络游戏。

发布会上公布了《FFⅩ》的动态影像和《FFⅪ》的静止画面，效果非常好。电影版《最终幻想》也被部分公开。“Play on Line”计划定于 2001 年正式施行。

东芝、三星开发新一代 DVD 游戏主机

在 1 月 6 日～9 日美国的 2000 年国际电子产品展示会上，日本东芝公司和韩国三星公司分别公开了各自开发的 DVD 游戏主机。

这两部游戏主机均使用了美国 VMLABS 公司开发的 NUON 技术。这是一种利用 DVD 高效画面处理机能和音响机能进行 DVD 互动软件娱乐的新技术。目前该技术支持 1500MIPS 处理速度，是世嘉 DC 的 360MIPS 的 4 倍以上。美国 VMLABS 公司表示，开发此项技术主要是针对那些喜欢电影和音乐而对游戏很少染指的人，让他们在 DVD 电影的延长线上体会游戏的魅力。东芝公司表示，其开发的机器不是游戏机，而是一台完全的 DVD 播放机；将来如果可能，基本上还可以当作游戏机使用。

而 SAMSUNG 公司开发的名为 Extiva 的机器已公布了数款游戏软件和周边设备，但就目前照片资料来看，游戏画面充其量只有 32 位机的水准。该主机 3 月起在美国销售，价格为 499 美元。

新闻提供/吴波　编辑/AWEI

春节：游戏业界赶场忙

春节是中国人最重要的节日，而近几年来这个节日却少了许多传统和喜庆的味道。不过，今年的游戏业界却有所不同，厂商们纷纷推出了一些“贺岁”游戏软件，倒为节日里的游戏市场添加了一点喜庆气氛。

首先是新天地借贺千禧、迎新春的机会，以 35 元推出了《古墓丽影 Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ》三个单行版游戏，并把“价格革命”发扬光大，将原价 50 元的产品再次降价至 35 元，比如《盟军敢死队－中文版》、《过山车大亨－中文版》、《魔法师传奇－中文版》等等，另有“千禧收藏抽大奖”活动，我想大家不会再去考虑盗版了。其次，上海育碧、武汉奥美、电子艺界、金山、金智塔也都推出了“贺岁”游戏或这样那样的活动，象上海育碧推出了多种游戏的“千禧典藏版”，武汉奥美正在举办的名为“建设你心目中的王朝”的《法老王》游戏大赛等等，整个游戏市场一片红红火火的景象。

然而仔细浏览一下，春节期间热卖的大都是经过重新包装的老游戏，虽然其中不乏精品，十分值得收藏，但也不能不唤起业界人士更多的思考，这个国内游戏产业激动而又残酷的火热竞争的开场，绝不能仅仅是为了欢渡春节，但愿这不是一时的红火。

上海依星与韩国 Softmax 合作

上海依星电脑软件有限公司 (Shanghai Yistar Computer Entertainment Co. Ltd.) 发言人近日宣布，他们已同韩国著名电脑游戏软件制作商 Softmax 公司正式缔约，由上海依星公司在中国大陆地区独家代理发行 Softmax 公司制作的游戏产品，双方还将同时积极寻求其他方面的合作机会。



Softmax 公司是目前韩国颇具实力的游戏软件制作商，其主要作品为《创世纪》(Genesis) 系列，包括《创世纪 2 外传－西风狂诗曲》、《西风狂诗曲 2－暴风雨》及 1999 年末在韩国本土上市发行的《创世纪 3》等，其作品囊括了韩国各项主要软件大奖，并获韩国情报产业大臣特别嘉奖。最近在韩国本土上市的《创世纪 3》一个月内突破 10 万套，打破了韩国电脑游戏的销售纪录。

上海依星电脑软件有限公司是国内新成立的电脑游戏软件及电子娱乐产品发行商，目前已同日本、韩国及台湾地区多家主力游戏厂商建立了代理合作关系，至发稿时已获得 15 套以上优秀游戏软件在中国大陆地区的独家代理发行权。即将上市的产品包括日本的《背涩宝贝》系列、《梦幻模拟战》系列、《人偶情缘》、《玛丽亚》系列以及韩国的《西风狂诗曲 1》、《西风狂诗曲 2》简体中文版，并将在今年暑期与台湾地区同步推出《创世纪 3》之简体中文版，预计全年将在国内推出国外优秀电脑游戏 20 套以上。该公司还将在国外游戏原作者的支持下积极开拓国内游戏周边产品市场，推出一系列国外游戏名作的周边商品。

（注：左图为上海依星电脑软件有限公司特聘国际顾问、亚洲著名游戏市场专家一日本 KONAMI 公司亚洲区市场主管一王子杰先生，韩国 SOFTMAX 公司总裁 Jeong Young Hee 女士在双方缔约后合影留念）。

《近距离作战 4》副标题正式定名

育碧软件和新浪网在春节前推出的《近距离作战 4》副标题评选活动已于近日圆满结束。在广大玩家的积极配合下，通过一个多月来的紧张投票，该游戏的副标题终于定为《阿登反击战》。《近距离作战 4—阿登反击战》讲述的是 1944.11.24—1945.1 这段时间内纳粹德国在比利时阿登森林一带向盟军发动的一场突击战役的故事。该游戏充分体现了战争艺术的魅力，作为德军要尽快在盟军薄弱的防线上找到突破口，形成第二次敦克尔克；而作为盟军则要死守待援，玩家只能运用各自手上有限的兵力进行作战，胜负的关键在于玩家的指挥手段。该游戏将在 4 月初在国内上市！

“星际”大战终见分晓

2000 年元月 22－23 日，由奥美电子（武汉）有限公司和高信达计算机学校联合举办的千禧年《星际争霸：母巢之战》大赛如期举行，前来参赛的有 263 网站的种子选手、深圳的冠军、韩国和日本的高手以及其它网站的选手和星际迷们。

此次活动给广大玩家提供了一个交流和切磋的机会，每天都有 100 多名选手参加比赛，还有很多爱好者观赛，场面热烈、紧张。

此次比赛的双人赛冠军被 263 网站的种子选手胡宾国、蓝英故夺得，亚军为深圳冠军何毅和韩国人闵正哲，单人赛冠军被苗威夺得，亚军被与何毅一同前来的甘宁夺得，季军被 263 种子选手周正夺得。

《半条命：针锋相对》获 1999 最佳资料片奖

奥美电子在国内刚刚推出的低价位 50 元游戏《半条命：针锋相对》被著名游戏网站 Gamespot 评为 1999 年度最佳游戏资料片，该站给出的评价是：“《半条命：针锋相对》为未来的游戏任务扩展包奠定了新的质量标准。”

游戏中玩家将扮演美国海军陆战队的一名下士——22 岁的 Adrian Shepard，任务是杀掉《Half－Life》中的主要人物 Gordon Freeman。随着游戏

的进展，Shepard 很快从追杀者变成实际上的被追杀者，在游戏的后半段，Shepard 的唯一目的似乎就是保住性命。虽然这款游戏是 Gearbox Software 开发的，但其画面纹理饱满、音效极具现场感，仍然符合 Valve 的标准，对于拥有《Half－Life》的玩家来说，Gearbox 的处女作仍值得玩家收藏。

创意鹰翔签约音乐人

近日，北京创意鹰翔公司与国内新生派原创歌手及音乐制作人尹吾签约，该公司制作的角色扮演游戏《独闯天涯》的所有音乐部分委托尹吾及其音乐组合制作，并将采用优质录制设备及技术手段，以保证真正的高水平 CD 音质效果。同时，尹吾即将面市的新专辑中的主打歌曲——《请相信》——将作为主题曲收入创意鹰翔的这款游戏之中。有关音乐片段可以到创意鹰翔公司的主页上抢先欣赏，其网址 http://eaglefly.com.cn。

《FIFA2000》“惊喜”上市

相信所有足球游戏玩家都已知道《FIFA2000》全面上市的消息，此次电子艺界将给广大玩家带来双重欢喜——50 元超低价位及周到的网络和相关服务。

为使所有 FIFA 玩家得到快捷、周到的售后服务，电子艺界北京办事处决定与新浪网合作，开通 FIFA 游戏中文专区，目前游戏专区已经开始试运行，提供有包括游戏交流、游戏技巧、补丁升级等多项服务。FIFA 中文游戏专区网址为 http://games.sina.com.cn/zhuanqu/fifa/。

此外，电子艺界北京办事处和北京电视台合作的大型直播互动游戏挑战赛节目也已经以《FIFA2000》的面市而正式开始，所有购买了《FIFA2000》正版软件的玩家都将有希望通过参加该节目获取大奖。

《幻想西游记》春节期间上市

金智塔公司开发一年之久的游戏《幻想西游记》春节期间与广大玩家见面了。金智塔以往推出的游戏都附赠了不少好东东，这次也不例外，随《幻想西游记》附赠《人在江湖》完全正式版，再送金智塔千禧年开发大作《三国志—英雄无敌》的最新试玩版，特别再赠送齐天大圣铜制人模一个（13 公分）。在游戏的包装上，此次金智塔首次采用超大塑盒，包装精美。作为国内开发的原创游戏，像金智塔这样大规模的赠送活动还是较为少见的，相信《幻想西游记》带来的不仅仅是国产游戏不断进步的见证，更带来了国内玩家新的希望。

新浪推出在线游戏

新浪网近日宣布将推出在线游戏服务，2 月中旬至 3 月中旬将进行网络公开测试，3 月下旬正式推出。

新浪在线游戏将以大众娱乐项目为主体，具有以下优势：只需在 Windows95、98 操作环境下配有 IE 或者 Netscape 浏览器，无需安装任何插件附件；进入游戏始至开始游戏全程不超过 20 秒，有效节省上网费用；功能强劲，操作简单，图形化界面一目了然，只需一次上网经验即可轻松上手；游戏设计最多可支持 5 万人同时在线，设计规模为中国最大型。

据悉，在传统网络信息服务领域占有领先优势新浪网，将继续凭借其技术及资金优势，以电子商务为先锋向多元化网络服务拓展，在线游戏服务将成为新浪网络服务的重要组成部分。

百事隆泰新年新品

继代理发行《杀气冲天》之后，百事隆泰公司近期又有两款新的产品问世——《游戏频道》及《心情故事》。

《游戏频道》是一款期刊性的游戏资讯软件，旨在向广大玩家及时介绍最新游戏、业界动态、制作小组揭秘；当然还有精采游戏的 DEMO 让玩家先睹为快，有攻略秘籍为玩家通关助一臂之力；另有 3D 图形教程展现如何制作游戏人物的头像；精美动画、流行音乐让人爱不释手；还有多款有趣的小游戏、流行的共享软件及升级、补丁文件

《心情故事》是一款由北大和北师大的专家学者参与制作的心理测试软件，涵盖“了解自我”、“职场生涯”、“人际交往”、“婚恋家庭”等内容近 2000 道测试题，帮助你了解分析自己性格和能力中的优点与弱势，倾听“音乐治疗”中 10 余首精选的世界名曲，有助于你解脱烦恼忧郁的心境。更附赠有 10 万字的手册，内容详实权威，值得珍藏。

Windows2000 正式发布

微软公司日前正式宣布，英、德、日、法、西班牙等 10 种不同语言版本的 Windows2000 将在全球 60 多个国家和地区正式推出，中文版则将于 3 月 20 日在中国推出，并已定出了具体售价。微软(中国)公司总经理高群耀向媒透露了中文版 Windows2000 的价格：Professional 中文标准版 1999 元，Professional 中文升级版 1199 元，Server 中文标准版（10 个客户端）10722元，Advanced Server 中文标准版(50 个客户端) 46460 元，这里指的是促销价格。

《千禧八部》贺千禧

近日，哈尔滨新月计算机技术开发有限公司推出了一款名为《千禧八部》的套装软件，这套软件由《桌面总动员》、《动画全接触》、《壁纸千寻》、《壁纸千寻 II》、《超频 200011》、《魔音世界》、《访客奇兵》和《软件裂裂》等 8 张光盘组成，内含 30 套休闲游戏小品，大量精采桌布、屏保、精采游戏动画欣赏，以及大量实工具软件等丰富内容，而其价格仅为 48 元，的确是对盗版现象的一次强有力的挑战。

“大白鲨”二代上市了

大白鲨 44X 光驱的第二代产品于日前全面上市，它率先采用先进的人体工学降噪技术，使得用户可以轻松摆脱噪声的干扰。这款产品还采用了 TST 等其它最新技术，大幅度提高了纠错性能和稳定性，它支持由 SONY 最新推出的“超文本”型 CD 唱碟播放功能，并支持微软最新的 MMC 音频压缩规范，独具读取超大容量数据光盘的能力，还支持超级 VCD 格式。

丽台科技扎根祖国大陆

在 2000 年之际，台湾丽台科技股份有限公司正式建立北京办事处。建立北京办事处的目的主要是加强市场推动力，协助代理商建立完善的经销体系，加深与中国大陆 IT 厂商的沟通，争取展开良好的合作。在 2000年，丽台除了继续引人新的显示卡产品外，将重点推动其主机板、多媒体、通讯等产品，给广大支持者更好的回报。最近丽台 WinFast Geforce 256/DDR 已在中国大陆上市，标准支持 32MB，最大可以支持到 64MB 显存，其超强的 3D 特性令玩家津津乐道；丽台还与矽统科技密切合作，推出了一款集成度非常高的 WinFast 6300MAX 多功能主机板，这是一款集商用、家用、娱乐、休闲于一身的多用途主板，对于系统用户与消费者而言具备极佳的性能/价格比。

ATI 千禧年新品迭出

ATI 在进入千禧年后发布了一连串新品，首推的是采用新一代 Rage 128 Pro 芯片的三款显卡：Fury MAXX－板载两颗 Rage 128 Pro 芯片，主频均为 125MHz，每颗芯片各配备 32MB 显存，使用 ATI 独创的 Dual ASIC 技术，在运行 3D 游戏等 3D 应用程序时，两颗芯片协同工作，性能提高近一倍，像素填充率高达到 5 亿像素/秒，是骨灰级游戏发烧友的首选；Rage Fury Pro VIVO－板载 Rage 128 Pro 芯片，32MB 显存，同时使用 ATI 最新Rage Theater 视频编码/解码芯片，具备优秀的视频捕获/输出功能；All－in－Wonder 128 Pro－采用 Rage 128 Pro 主芯片，集成 32MB 显存，采用 ATI Rage Theater，并且使用了一颗 Micronas 公司的 MSP 3415D 音频处理器，进一步提高了声音编码和解码质量，能够在 3D 游戏、2D 平面制作、视频采集、视频压缩、电视收看等方面给玩家全方位的享受。另外，ATI 的多媒体系列也有两款新品出世，分别是 All－in－Wonder 128 32MB 版和 ATI TV－Wonder。

微星产品全面转向 370 架构

近日，微星推出了其全系列 Socket370 主板，以配合 Intel 全线处理器转向 Socket370 架构的调整，这些新的 Socket370 主板均可支持新的 FC－PGA 封装的 PⅢ的新的电压规范，当然也可支持赛扬处理器。

首先是 820 芯片组的 370 主板，型号分别是 MS－6319 及 MS－6325；在 VIA 芯片组方面，微星这次分别推出了采用 693A 芯片组与 694x 芯片组的各一款产品，型号分别是 MS－6153VA Pro 与 MS－6309；另外采用 BX 芯片组的 MS－6153 也在改版，在可支持 FC－PGA PⅢ后重新推出。上述主板还增加了微星特有的一些产品特色，如免跳线微调、完整的系统硬件监控、系统硬件故障诊断指示灯 D－LED，附赠的自动超频软件 Fuzzy Logic 及降温软件，杀毒软件等等。

微星表示，按 Intel 处理器的产品规化，将在 2000 年上半年内基本完成向 Socket370 的转变，因此用户现在选购电脑时，从未来的升级性考虑，应优先选择支持 FC－PGA 的新 Socket370 主板，微星也将加快产品的换型，以配合 Intel 的策略，并给用户更多的选择。

销售信息
连邦 PC 软件销售分类排行榜

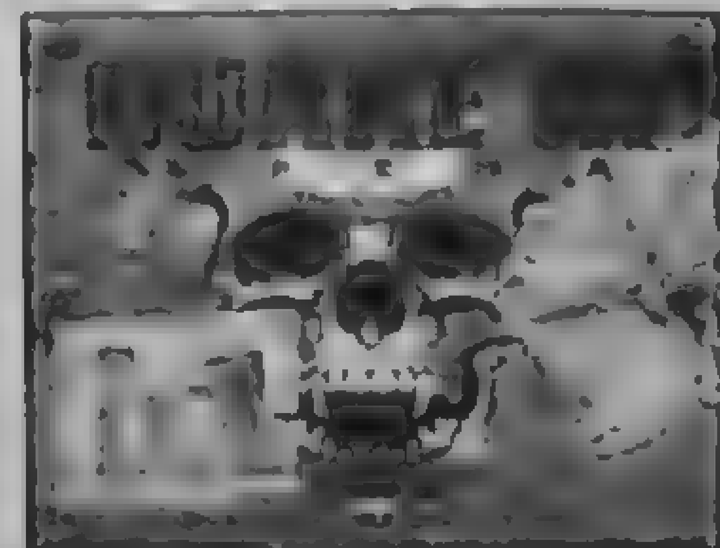
名次	游戏娱乐软件	教育学习软件	实用工具软件
	名 称	名 称	名 称
1	超级游戏 96	随心所欲说英语 2	东方快车世纪号
2	铁路大亨 2 中文版	开天辟地 II	超级解霸 5.5
3	初恋	电脑世纪行	金山词霸 2000
4	仙剑奇侠－世纪回顾纪念版	洪恩 GOGO 学英语	东方网神世纪号
5	天子传奇(2CD)	翰林汇教育软件 初中版	KV300
6	以色列空军－世纪珍藏版	万事无忧 2	金山快译 2000
7	极品飞车 3－简装版	翰林汇教育软件 高中版	乐亿阳 PC－Cillin 千禧版
8	银色幻想 简体中文版	开天辟地背单词	瑞星杀毒软件
9	恋爱物语 2	电脑学校 3	千禧装(上网卡)
10	猎杀潜航－世纪回顾版	即学即会系列	KILL98

国内最新游戏上市追踪

上市日期:2000 年 03 月

本栏编辑:Racer

本期力作:雷神竞技场—精英版



雷神竞技场—精英版



游戏类型:动作
出品公司:id soft
上市代理:中图/新天地
系统要求:PⅡ233/64MB
游戏容量:1CD
参考价格:¥398

一个好的游戏总能让人沉浸其中难以自拔。在新天地开始将"雷神"原版引进国内的这段时间里,我竟然没有想起在"上市烽火"中及时通报(在新闻栏目里发过有关消息),真是有点不可思议。只因 Racer 此时已经全然投入到 Quake 的世界里去了……

目前 Racer 得到来自新天地多媒体有限公司的最新消息,继春节前开始的预定阶段之后,第二批原装进口的《雷神竞技场—精英版》已经到货,但数量有限,请喜爱这款游戏的玩家多加注意。需要提醒大家的是,由于这个产品价值较高,因此只采用邮购方式销售,北京之外的用户还需另付 50 元 EMS 费用。

家园(中文版)



游戏类型:3D 即时策略
出品公司:Relic Entertainment
上市代理:上海育碧
系统要求:P166/32MB
游戏容量:1CD
参考价格:¥48

由 Relic 制作的这款即时策略游戏,以其突破性的图形表现和概念上的进步在 1998 年 E3 大展上一举击败众多强劲对手,被全美数十家电脑媒介评选为最佳即时策略游戏,立刻成为众多玩家关心的焦点。《家园》中有大量史诗般的空战场面,玩家可以创建和指挥庞大的飞船舰队而不仅仅只是驾驶他们,作为一个要率领部族逃出敌人魔爪的首领,玩家将在一场生死逃亡中找寻那个传说中的起源星球——家园。

育碧软件此次低价位推出的是继英文版后的完全汉化版,全中文界面,详细的中文注释,相信喜欢这个游戏的玩家一定不会错过。

圣战群英传:神圣国度



游戏类型:回合策略
出品公司:Strategy First
上市代理:上海育碧
系统要求:P166/32MB
游戏容量:1CD
参考价格:¥38

故事发生在新时代的黎明,一场战争在神圣国度的中心爆发,帝国军团、高山氏族、不死骑兵以及诅咒军团四个种族为了各自信仰的神灵和生存的权利开始激战。只有一个种族可能获胜……

这款游戏与《魔法门英雄无敌Ⅲ》非常相似,开始时玩家拥有自己的城堡和一些资源,当然还有英雄,任务就是派遣英雄在地图上消除异己,并且占领各种矿藏,比如水晶、黄金等等,然后用资源建立起强大的军队与敌人作战从而获得胜利。游戏的进行方式是很传统的那种回合制,玩过《魔法门英雄无敌Ⅲ》的玩家玩这个游戏应该非常容易上手,很快就可以进入角色,当然玩家也能够享受到许多全新的乐趣。

青涩宝贝



游戏类型:模拟经营
出品公司:Marcus
上市代理:上海依星/正普
系统要求:P133/16MB
游戏容量:2CD
参考价格:¥38

《青涩宝贝》营造出来的是一段感人又略带忧伤的恋曲——游戏主角小时候因为父亲工作的关系,不断在日本各地搬家,因而结识到十二位漂亮的女主角。可是就在主角长大之后,却收到一封完全没有署名的情书,上面透露出强烈的想要再见到他的讯息,为了找出这封情书的寄信人到底是谁,主角便开始在日本各地展开旅程,重新与这十二位女主角再度取得联系,以解开这个深藏在内心深处的谜团……

游戏主角可以借助各种交通工具周游日本,玩家可以欣赏到日本各地美景,比如说著名的日本三景——宫岛、松岛和天桥立,还有迷人的札幌雪祭等等,都是工作人员亲自赴日本各地实景拍摄的,让玩家游戏时更有身历其境的感觉。

机甲争霸战 3



游戏类型:动作
出品公司:Micro Prose
上市代理:第三波
系统要求:P133/32MB
游戏容量:1CD
参考价格:¥148

这款游戏中有 18 款新型的战斗机甲陆续登场,还有 35 款各式破坏性武器配备,程序小组特别在 3D 地形地物与天候系统上加入了更真实的表现,玩家可以清楚地看见机甲战士在泥地上留下的脚印与扬起的灰尘、穿透空气的激光炮火、远程导弹在飞行中划出美丽光影……透过全新的故事情节与任务内容,玩家可以在游戏中对机器人大战有全新的体验。

这款游戏的配置要求现在已经算是很低了,支持 320×240~1024×768 等各种分辨率,无须 3D 加速卡,提供 8 人的网络对战功能,喜爱机器人战斗游戏的玩家不可错过。

侠客游:前途道标(中文版)



游戏类型:MUD/RPG
出品公司:Artdink
上市代理:第三波
系统要求:P100/32MB
游戏容量:1CD
参考价格:¥98

这款游戏是《侠客游—未来之书》的续集,一个图形化、全开放的 MUD 式 RPG 游戏。游戏为玩家提供的是一种开放式的自由冒险,不再是单线剧情发展,以中国、日本、中东和欧洲为原型的四个不同世界构成了游戏舞台,神秘的洞窟等着你去探险。当玩家对冒险生涯厌倦时,还可以买所豪宅,娶妻生子,模拟人生!当玩家的冒险生涯结束后,还可以扮演后代子孙,追随自己的足迹继续冒险之旅……玩家既可成为一代大侠或狂魔,也可能是一名平凡的江湖客,既可独身一人孤老而终,也可仗剑为红颜、侠侣走江湖,热心、自负、富有侠义精神的玩家最适合玩这个游戏。

横扫千军之王国风云(中文版)



游戏类型:即时策略
出品公司:Cavedog Entertainment
上市代理:上海育碧
系统要求:P166/32MB
游戏容量:1CD
参考价格:¥38

上海育碧自去年推出《横扫千军之王国风云》的英文版之后,取得了相当不错的成绩。在听取了广大玩家的意见后,通过长时间的紧张工作,他们又将以 38 元的低价位推出该游戏的中文版。喜欢这款游戏的玩家不可错过。

《横扫千军之王国风云》的故事发生在一个名叫达里恩(Darien)的魔幻世界中,那里居住着 Aramon、Taros、Veruna、Zhon 四个种族,战争就在他们之间展开。整个游戏里面总共有 160 个不同种类的作战单位,各个作战单位都具有三到四个等级。与之相应的是这款游戏为作战单位导入了经验值的概念,经验值可以在诸如移动速度、盔甲等级、武器力量和修建速度等各个途径中得到。在这里,即使是基本的初级剑士,只要一直能够活下去也会变成一个相当强大的军事力量。

独闯天涯



游戏类型:RPG

出品公司:创意鹰翔

上市代理:游戏时代

系统要求:P166/16MB

游戏容量:2CD

参考价格:¥50

地球遭受污染、环境日益恶化，人类越来越难以解决由此产生的生存问题，于是在联合国综合计划署的组织下，实施了一项大规模的移居计划，将地球上的资源和人口大规模迁至外太空居住地。150年后，地球已基本成了一个废弃的星球，但留在地球上的罪犯、囚徒以及贫困潦倒的平民，仍然在为有限的生存空间和资源相互争斗。生活在与世隔绝的深山中的丛林人类，因一次偶然的失误，为寻找失踪的同伴，冒险进入了危险的人类社会……

这款游戏很有实时战术、动作、冒险解迷等游戏成分，在以往传统角色扮演游戏的基础上进行了大胆的创新，特有的一个设计是主角能够以变身的方式逐渐获得多种角色的能力，最多达到十几种，大大拓展了玩家的自由度，《独闯天涯》的故事线较长且比较曲折，出场人物也较多，先后总计有40多种角色，整个故事分为5个大的章节，每个章节的剧情和世界各不相同。

古墓丽影4最后的启示



游戏类型:动作冒险

出品公司:Eidos

上市代理:游戏时代

系统要求:P233/16MB

游戏容量:1CD

参考价格:¥50

劳拉又开始她的新冒险了，这个全球唯一登上《时代周刊》的虚幻人物，想必没有玩家会不知道吧？她又回来了，而且是以一种全新的面貌——16岁少女——出现在我们面前。

劳拉最主要的是她的探险精神和坚韧不拔的意志，在新的冒险中，这一切又可以得到更多的体现，游戏中敌人的数量更多、更可怕，场景也更曲折，难度也更大，都是对玩家能力和毅志的极大考验。据说游戏上市时会附赠精美礼品（劳拉用品），还将有相关活动举办，请劳拉迷们注意。

足球2000



游戏类型:运动

出品公司:EA SPORTS

上市代理:电子艺界

系统要求:P166/32MB

游戏容量:1CD

参考价格:¥50

就在新春的爆竹声中，我在街边的书摊上突然发现了《FIFA2000》的身影，50元？电子艺界终于有所动作了，正如他们的广告中所说——这正是我所期待的价格，正是我所期待的游戏！

其实1999年11期的"上市烽火"中我就已经向大家预报了《FIFA2000》即将上市的消息，然而由于众所周知的审批手续及其它原因，它的上市跨越了"千年"。在此期间，它还经受了一次"正规"盗版的冲击，去年岁末我就发现书摊上有一种包装非常正规的《FIFA2000》上市，不过28的价格让我产生了怀疑，很快电子艺界北京办事处的声明就证实了我的猜想——盗版！我在这里再次公布它的上市消息，目的就是提醒广大玩家注意分辨真伪。

水浒传－天导108星



游戏类型:策略

出品公司:光荣

上市代理:第三波

系统要求:486DX/16MB

游戏容量:1CD

参考价格:¥168

这个游戏的主要进行方式还是以战略为主，但比其前作《水浒传—天命之誓》做了相当大的改进，不仅操作界面不同，甚至整个游戏结构都有极大的差异，至于能否迎合玩家的口味，那就要让时间来证明了。

这款游戏提供两个剧本，针对以往单纯的攻城掠地，特别强调要塞经营的观念，尤其是游戏的进行方式改为即时制，玩起来更具紧张感；另一方面，游戏中发展过程的表现有了很大进步，不会再像《三国志》那样只是在数字上变动，玩家可以清楚地在地图上发现一栋栋的设施建立起来，令人更有成就感。此外，游戏中还保留了一个隐藏剧本，当玩家通关之后，将会出现第3个剧本，具体的内容还是玩家自己去体验吧。



角色扮演类的游戏通常是一项巨大的工程，它需要大量富有创造性的工作，为了创建一条完美的故事线就必须花费大量的精力去细细琢磨，这样才能令不同层次和喜好的玩家感受到它的魅力而沉醉其中。目前的RPG趋势越来越朝着开发更新的引擎、绘制更华丽的画面以及如何增加内容以填满N张CD的方向上发展，却逐渐忽略了游戏本身的内涵。所幸的是玩家仍然没有被大量的新引擎迷惑，游戏性依然为大家所看重。这也可以证明为什么《魔法门》系列的画面在被许多人诟病的同时却依旧赢得了众人的青睐。

《魔法门Ⅷ》的上市应该不会太遥远了，它的故事发生在《魔法门英雄无敌Ⅲ》之后，大意是在一个新大陆上矗立起了一块水晶，但是这块水晶却招致了巨大的自然灾害，原先封闭着的四元素被释放了出来，并开始吞食整个世界，玩家的任务就是调查事情的起因，并找到解决的办法。游戏开始时，玩家正在一个蜥蜴人的小镇中为一支商队打工，不料小镇受到了一群肮脏的强盗围攻。如果这还不算太糟的话，那么，野蛮人切断了所有蜥蜴人向外求援的通路，这点应该够糟了吧。此时，蜥蜴人的领袖请求玩家找到打开古老的传送门的方法，而商队的首领也要玩家为一个商人送报警信。于是在短短的几分钟之内，玩家拥有了一支小分队并且踏上了漫漫的征程。



玩家将在游戏中体验到《魔法门Ⅷ》的变化。虽然它仍旧沿用了旧的游戏引擎，但其表现出的世界却是一个崭新的领域。玩家将与以往被称作"怪物"一族的生物成为村邻，这里不仅可以看到巨人、蜥蜴人、黑暗精灵，更可以邀请他们一同旅行。其次，创造整支探险部队将不再是玩家的责任，游戏中，除了一个主要同伴之外，其余人物都可在旅途中找寻。当然，玩家丝毫不用担心人物的操控问题，即使是在新的环境中，依然允许玩家完全控制每一个小队成员，包括它们的技能和物品。另一个改变是，游戏中的各种生物不再以主角作为单一的攻击对象，它们彼此之间也会发生互动关系。最好的例子就是在游戏开始时，强盗们蜂拥而至，蜥蜴人们却并不把获救的希望全寄托在玩家身上，它们也会派出大批的士兵迎战，这时，玩家可以加入战场，也可以在一旁冷眼观看。笔者发现，选择旁观会更加有利，在战斗即将结束的时候加入战斗，干掉残余敌人，不但会得到赞许，而且从尸体身上得到的物品也会增加。

在游戏中有8个种族，分别是：

◎骑士（Knight）：一种基本的人类战士，他的任务就是尽力战斗到最后一刻。虽然他们没有魔法能力，但是却可以穿戴任何一种盔甲以及使用所有的武器。这点完全弥补了魔法的不足；毕竟再多的魔法点数也有用尽的时候，到那时，你就会发现拥有一付好身板的重要性了。

◎牧师（Cleric）：一个非常非常有用的角色。他们能够掌握各种身体、意念以及精神魔法，而且是游戏中唯一能够将闪电系魔法发展到最高境界的种族。虽然他们的武器装备有些缺欠，但是应付一般的小战斗还是绰绰有余。

◎黑暗精灵（Dark Elf）：在魔法门的世界中，黑暗精灵是最精明的商人。你别在意有关它们恶劣态度的传闻，当你和它们接触的时候，你会发现它们几乎能够卖给你任何东西。除了远程攻击能力以外，它们还有一套特有的技能。首先是"迷惑"，这能够使玩家的经商能力在短时间内暴涨（在你走进商店之前使用它）。接下来是"旅行者福

利”，这是黑暗精灵在旅行中总结出的经验，能够让你在耗费很少的魔法点数的情况下同时施放几种魔法。第三种是“失明”，这是一种恶毒的魔法，它能够让目标丧失魔法以及远程攻击的能力(不过徒手攻击还是有效的)。强大的精灵还能学会“黑暗火球”，一种非常阴险的攻击魔法，能够测知对方更易受到黑暗魔法还是火系魔法的伤害，从而自动在这两种魔法中选择更具杀伤力的进行攻击。



◎牛头怪 (Minotaur)：牛头怪是些体格庞大、强壮又奇臭无比的家伙。这种新的种族有些像以前的野蛮人。但他们决不是那种舞刀弄枪的花架子，它们挥舞着战斧全力攻击时的样子和威力令人咋舌。

◎矮人(Troll)：另一个强大的种族。矮人们的体力出众，当你面临一场恶战的时候它们会显得特别有用。而且它们还拥有游戏中新出现的特殊技能——再生术。

◎吸血鬼 (Vampire)：吸血鬼属于一种全能的种族，它们的能力使得它们无论在肉搏战、魔法战还是逃跑时都显得从容不迫。如果这样还不够的话，它们的特殊技能足以让其称雄世界。首先，它们能够进行“吸取生命”攻击，这是一种远程攻击，在使对方受到伤害的同时，还能从目标身上吸取一部分生命进行自我补充。其次是“蛊惑术”，这种狡猾的技能和“蛊惑魔法”的功能很接近但是更具潜力，它能够同时影响到一小撮敌人；再次是“飘浮术”，这能使角色在踏到某些地板上的机关或遇到岩浆及水池时避免受到伤害或溺死。高级的吸血鬼可以免受一切物理攻击的伤害，不过同时它们也不能进行任何物理攻击。



◎巫师 (Necromancer)：巫师就是黑暗世界中的牧师。巫师能够掌握所有的魔法，而且在黑暗力量的道路上比任何其他种族走得都远。这意味着他们能够最终掌握游戏中极少数的新魔法——黑暗征服，这有些类似于原来的麻痹术，但是这一次的猎物不能使用投射武器、施放魔法，而且它们的移动力和防御力均减半。

◎龙族 (Dragon)：虽然玩家不能在一开始就和龙做伴，但是随着旅途的延伸，肯定会找到至少一条加入你的部队。除了体态庞大之外，龙随时都能进行喷射攻击，而且它们也具有特殊技能。首先是“恐惧”，这能让敌方中较为弱小的角色亡命而逃；然后是“火焰冲击波”，这是一种大面积的喷射攻击；第三种是“逃脱”，非常有用，这儿就不用多说了；最后“飞翼旋风”，这种强大的攻击能够使得所有的敌人被吹开一定的距离

【HIGH LIGHT】

听上去一切都还不错，但我们不禁要问，为什么不创造一个新的画面引擎呢？对此，制作小组的解释是，如果花费大量的精力去关心引擎的话，那么就不会有足够的时间来关注游戏本身。七代的成功就是一个很好的例证，而这一次，我们有理由相信他们将在前作的基础上继续将游戏性发挥到最高水平来报答广大的魔法门爱好者们。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Might & Magic Ⅷ
Day of Destroyer
制作公司：New World Computing
游戏类型：角色扮演 [RP]
上市时间：2000 年 3 月
期待程度：★★★★



世事总是循环不息，电脑游戏也是如此，当你认为一种潮流的游戏已经渐渐消亡，也许就是它卷土重来之时。这里要提到的是直升机模拟游戏，如果你喜欢长弓阿帕奇，如果你是直升机的爱好者，如果你觉得它们比喷气式更加有趣，那么，请你看下去。

Simis 和 Mindscape 推出《长弓 2：阿帕奇战队》已将近两年，这个游戏带来了操纵阿帕奇 Ah-64 的同时控制其它战机的乐趣。但是，Simis 并不是第一次运用这种设计思想，早在 1995 年，他们就赋予了 Ka-50 的驾驶员引导其它战机的能力，现在，Simis 和 GT Interactive 准备继续推出这一系列的不同凡响的《Ka-52 鳄鱼直升机中队》。

秉承了阿帕奇的战队传统，《Ka-52 鳄鱼直升机中队》允许玩家同时控制 16 架直升机。由俄罗斯著名的卡西莫夫设计局研制的最新式直升飞机 Ka-52“短吻鳄”，与“阿帕奇”和“卡曼奇”相比无论在结构和性能上都是独一无二的：独特的双旋翼、首创的弹射坐椅、新颖的双座驾驶舱、超群的机动性及强大的武器装备，两部 1838 Klimov TV3-117VMA-SB3 turboshaft 引擎驱动以及双层钢制装甲，可以抵抗 100 米之内的 20-23mm 的火力射击，这一切的组合造就出一种近乎完美的武装直升飞机，再加之俄罗斯武器所特有的神秘感，使得 Ka-52 对飞行迷充满了巨大的吸引力，而这恰恰是同类游戏所普遍缺乏的。

游戏所具有的高品质，主要表现在绝佳的画面效果和无与伦比的拟真程度上，使它名副其实地成为“阿帕奇”战队的终结者。笔者早就认为飞行模拟游戏是最强调画面效果的游戏类型之一，这也正是为什么飞行模拟游戏往往对玩家电脑配置的要求很高的实质原因。既然被冠称为终结者，制作者当然不会只在原先的引擎上稍做修饰了事。游戏制作者为了保证游戏的画面效果，特意开发了名为“Daedalus”的全新图象引擎，借助该引擎的力量，游戏画面支持 32 位色(唉！Voodoo 又不行了)，并以此绘制了大量的精细物体包括各种机动车辆、建筑物、防御工事和阵地；此外游戏对地形效果的刻画也是入木三分，当玩家驾驶直升机时，地面上的河流、峡谷、峭壁一览无余，甚至连地面上的积雪、弹坑都历历在目，不过还有更厉害的。

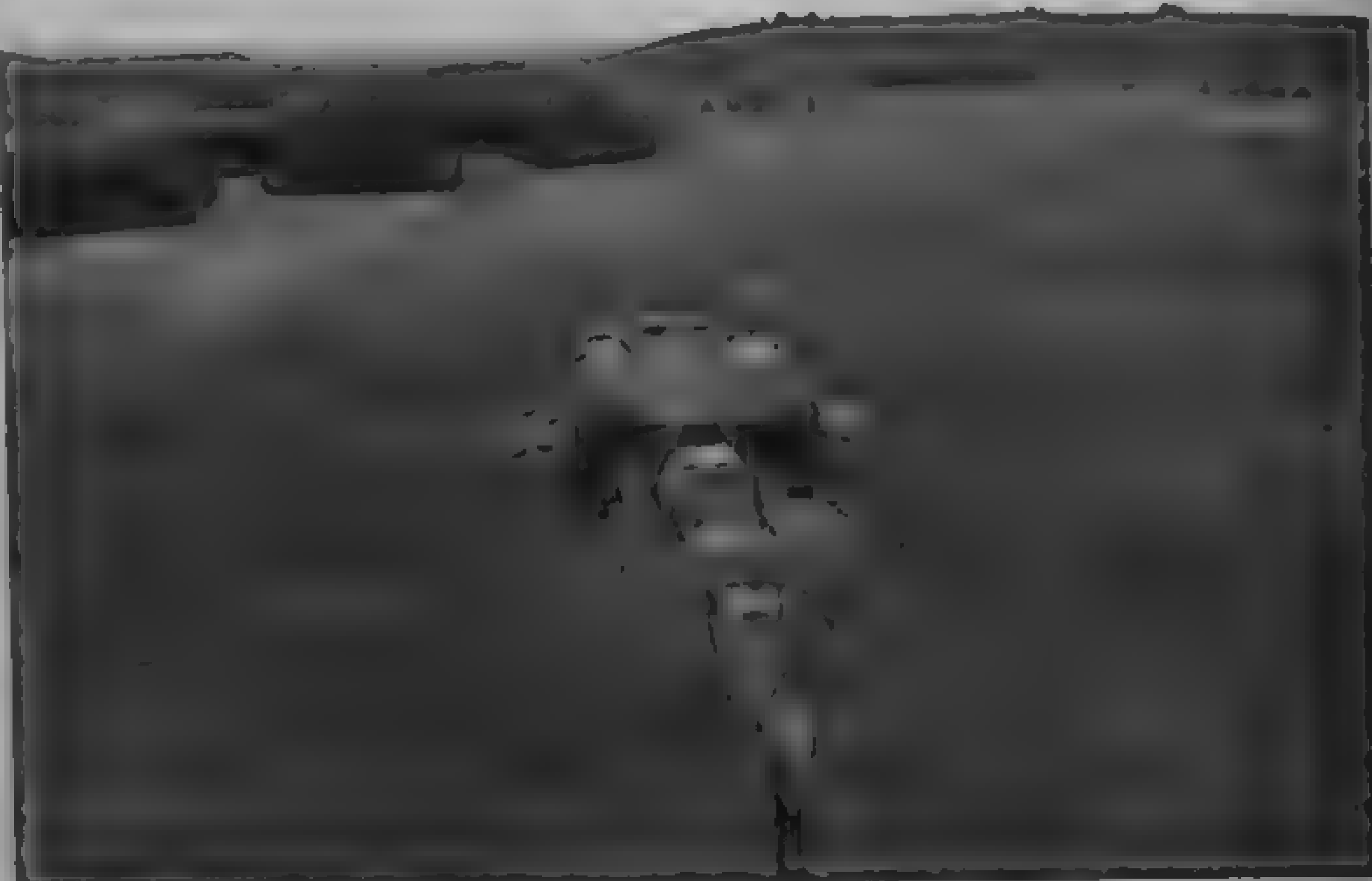


与美国战机频繁亮相不同，俄罗斯研制的 Ka-52 则要显得很低调，除了一些公开的资料，制作者很难通过其他途径深入了解机体，但即使是这样，他们还是想方设法地设计出了令人信服的 Ka-52 机体模型，从而保证了游戏的真实性，可靠性。一个简单的例子，游戏中玩家将发现 Ka-52 所装备的 2A42 30 毫米机炮的位置与众不同，其他武装直升机的机炮都是直接安装在飞机机身下方，而 Ka-52 则是安装在机身重心靠近短翼的位置，目的是提高火炮射击的稳定性和精确度，说实话笔者也是军事迷，但却从未注意到这个细微的区别，游戏制作者的开发态度之严谨由此可见一斑。

对于俄军方来说，研制 Ka-52“短吻鳄”的主要目的是利用其装备的先进复杂的探测系统，配合和支持更为敏捷轻巧的 Ka-50“黑鲨”进行作战行动。因此，游戏也将逼真地体现这一目的。玩家在游戏中不仅是一位空中杀手，更是作战过程中直升机编队的指挥者和协调者，随时都要考虑全局，这远比单打独斗般地去发现和摧

及目标更富有挑战性和趣味性

游戏提供了为数众多的模式选项，包括游戏的控制、难度、任务都有很大的选择余地。作为一个飞行员，玩家可以选择标准训练模式、即时战斗模式、单飞作战、两大战役和多人连线模式。训练模式较适合初学者掌握基本技能：起飞、基础飞行、降落、巡航……也可以学习操纵各种武器装备，最终的训练任务是编队和空中指挥。比较而言，单飞作战模式是很棘手的，因为必须作出一系列的飞行计划，包括直升机战队的航行路线，这些路线的选择彼此之间有很大关联，到达前一地点和后继地点之间必须协调良好，攻击目标也必须统一规划，空载的直升机需要及时安排补给武器。制作者为游戏精心设计了两个虚拟战役，一个发生在以沙漠地形为主的塔吉克斯坦共和国，另一个战役则发生在沃土千里的Belarusia。战役的组成有多种选项：战役地点、组队、协调维护等等。在进入战役后的基本操作屏幕中，还显示了更多的附加选项，如战斗锁定、操纵、维护、人员等等。战队编辑屏是最富创造性的地方，在这里，玩家可以获得有关队员的详细资料，从而根据他们的实际情况制定相应的计划（对他们进行培训、批准假期让他们充分休息？），这些都可以保存并载入战役中。





第一次编制战役计划实在是个冗长的过程，但是随着经验的增长会逐渐简单起来。战役有很大的随机性，下一步的选项常常是由先发事件触发，比如：若战友失踪或被俘，玩家下一步的任务可能就是进行营救，而营救并不是必然发生的事件，通常是计划外的。

《Ka－52鳄鱼直升机中队》的多人模式，支持TCP/IP、IPX协议和解调器间的互联及串行连接，并可选择最多6人的协同任务或最多8人的对战模式。协同任务中由主机负责选定战斗任务或是战役，游戏采用默认设置，因此无须指定任务计划和武器装备。

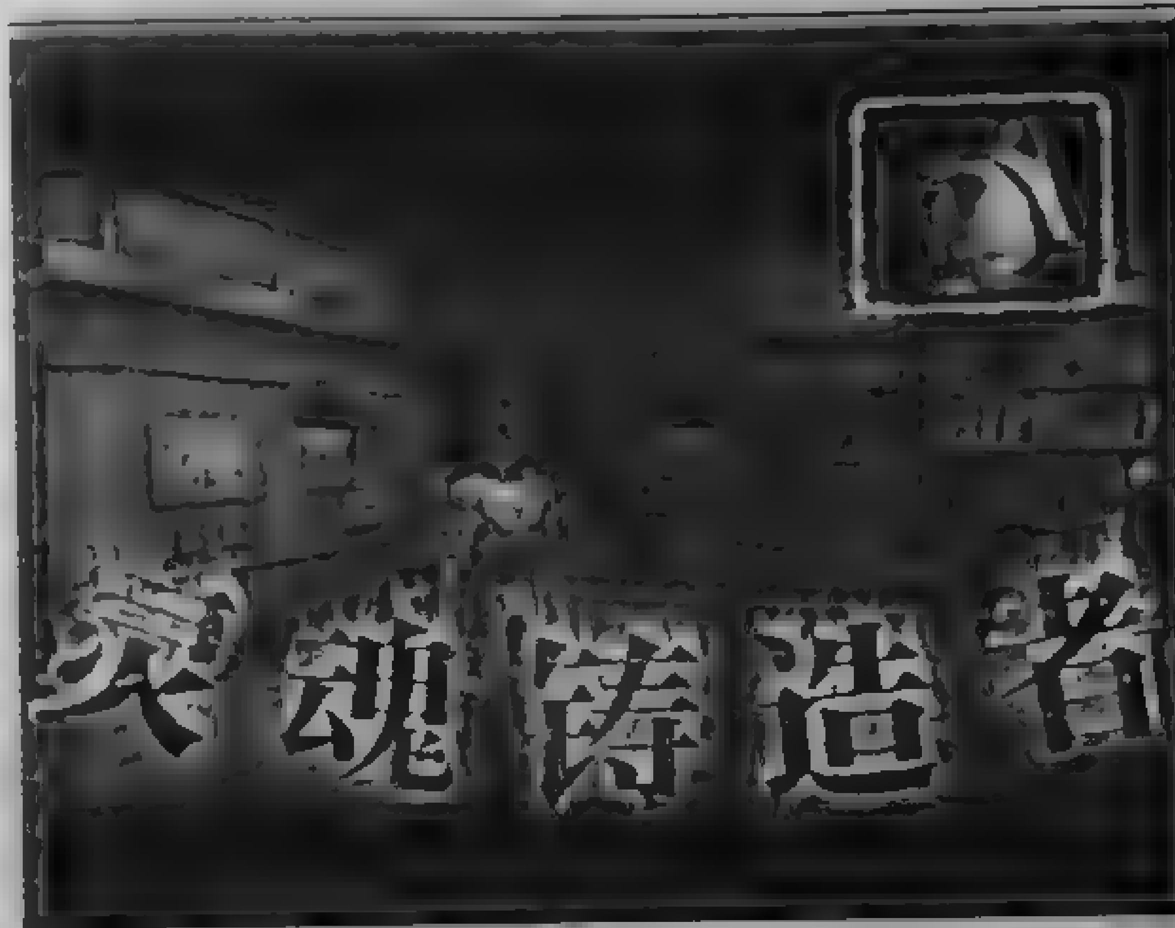
为了营造更为真实的战争环境，游戏制作者还特地为游戏开发了英语和俄语两种操作界面和语音系统，对于一些初级玩家可以选择英语界面进行游戏，从而便于自己更快地掌握整个游戏基本操作技巧和实战经验，当对游戏的掌握程度有了一定的提高或自认已经是飞行高手以后就可以选择进入俄语界面，成为一名真正的俄罗斯"空中勇士"。

HIGH LIGHT

笔者记得在几年以前Novalogic公司曾推出过一款名为《"飞狼"V.S"卡曼奇"》的直升机飞行模拟游戏，不过反响平平。如今不仅"飞狼"已改名为"黑鹰"，而且连同门兄弟"短吻鳄"都出现了，真可谓此一时彼一时。笔者有理由相信这款《Ka－52鳄鱼直升机中队》将比它的前辈创造出更好的成绩，正如游戏开发者所说的那样，力争打破长期以来Jane's公司的《长弓阿帕奇》在这一游戏领域的垄断地位，真希望他们能说到做到。

编辑/石子

游戏名称：Ka－52 Team Alligator
制作公司：Simis/GT Interactive
游戏类型：模拟[SI]
上市时间：2000年4月
期待程度：★★★★



我们下面要介绍的《灵魂铸造者》，是由Gremlin Interactive出品的一款继承了传统RPG特点的3D游戏。

所谓传统，是指它在开发设计上，比较重视游戏的剧情发展，设计者认为："复杂的剧情会让真正的RPG迷感到满足。游戏中的许多战斗场面都是和角色的交流相平衡的，当然，这也是那些搏斗风格的RPG所欠缺的。"

《灵魂铸造者》的故事发生在一个年轻人（玩家）的身上，他和他的叔叔，脾气古怪的Andrus住在Madrigal小镇上。时间追溯至几千年前，回到远古6邪神的时代，那时的世界充斥着邪恶和暴力，在邪神的统治下，人们的灵魂成为他们借以存在于物质世界的动力。后来，一个名叫Harbinger的术士挺身而出，最终战胜了6邪神，并将他们镇压在灵魂之井中。但是，他并没有将他们永远封印的能力。说到这里，玩家将在游戏中扮演什么样的角色呢？不错，我们要做的是继承Harbinger的事业，充当《灵魂铸造者》。

《灵魂铸造者》的世界完全以3D图形架构，由于时间跨度相当漫长，有近千年的传奇历史，因此我们在每个时代见到的景物都会不尽相同，真实的时间概念，会令玩家体会到远别归来后的世事变迁，同时也将随时改变着游戏的进程。故事分为5个篇章，总计超过100个地点，可以让玩家尽情地探险、战斗、发掘、操练技能、完成任务，拜访那些可以给予玩家钥匙、地图或启示的人们。设计者称："这是一个绝对真实的世界，广泛的交流、熟练的技能，是完成任务的绝对要素。"

尽管游戏并不是完全线性发展的，但是设计的主线仍然遵循一定的方向，主角通过游戏的旁白和NPC的对话获得进一步探险的指示，玩家可以选择任何感兴趣的方向前进。设计者分析了游戏中解决谜题的任何可能性，设计了各种各样的选项，以使这些谜题的解决方案丰富多采。这种半线性的游戏方式，将使玩家们演绎出属于自己的故事。

游戏由各个组成部分交织而成，对于角色扮演游戏来说，支离的信息通常是推动情节的关键。由于玩家交流水平的不同，和各种角色的交往深度也不尽相同，所得到的信息更是差异多多，有的听起来无关紧要，而有的却是重大发现，不过，请各位放心，无论是哪一种，游戏都会顺利地进行下去的。



NPC的智能问题一直是玩家们关注的焦点，据称，《灵魂铸造者》的NPC会根据他们所处的环境作出不同的反应，针对敌人的级别使用不同的咒语和武器，当然他们还不能够追赶预制范围之外的敌人，设计者称这点尚需进一步的测试和改进。

《灵魂铸造者》中有60多个NPC贯穿情节，另外有数百人可能和玩家有一面之缘。除了主角和Andrus叔叔外，我们还会看到许多亲切的面孔：住在河边的Allis，她常常随机地出现并提供玩家必要的启示；Bathelago，这个药剂师和告密者总是在买卖草药的时候同时贩卖情报；Merulah，这个沙漠中的流浪者虽然有点疯疯癫癫，但是他的丰富知识会对玩



家的旅行有很大的帮助。Elric是Madrigal镇的长者，他会帮助玩家分析那些看起来没用的信息，并进行文书交换；Laen是一个对玩家有帮助的人物，他会提供玩家大量的信息，他走过很多地方，当然也会对Madrigal之外的旅行有所建议……有时，玩家还会遇见一个叫Elsbeth Ravenscar的家伙，她是个幽灵，能给玩家一些忠告；Bane爵士将会和玩家相遇在白月亮的神庙中，并且成为亲密战友……这些人物散布四处，而玩家，是把他们串联在一起的关键。

《灵魂铸造者》运用了特制的引擎，经过初步测试，画面应该说是令人满意的，由于还没有完成，所以一

些部分稍显模糊，但总体效果还算漂亮。特别是各种环境、地形的差异，将会产生不同的氛围，如沙漠的感觉是孤独而冷清的；城镇广场上变换的光影散发着热闹又友好的气氛。另外，游戏的人物也处于进一步修改中，制作组将继续加强人物战斗中的形态。考虑到离上市还有足够的时间，应该是没有问题的。制作者同时还提到了人物的语音设计，游戏中的所有角色的对话是由专门人士录制完成的，玩家可以通过对话体会到说话者的感情和当时的情景。



关于游戏的魔法系统，制作组称，他们所提供的仍然是水火土气等基本元素构成的系统，然而并不完全等同于已有游戏中所采用的，玩家将同时看到魔法系别对能力的影响，从而平衡的运用各个系列的法术，比如当玩家运用火系法术时，会发现水系法力有相对的降低。修炼某一系列的法术和能力，对于 RPG 游戏来说没有什么太大的新意。《灵魂铸造者》中每一系的基本法术有 60 多种，在运用中还可以有效的加以组合使用。游戏中还有一个有趣的设计，那就是引入了“宏”的概念，角色可以即时运用成套的剑术动作、法术咒语和战斗动作。例如，玩家可以选择各种用剑的动作创建一个宏，在战斗中只要选择这个宏，就可以轻松的运用一系列的动作。

HIGH LIGHT

虽然《灵魂铸造者》的名气和《魔法门》等 RPG 相比要差了许多，但是它综合了许多可以交流的角色，各种元素魔法，也许能够为我们提供一个新鲜独特的游戏经历，也说不定。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Soul Bringer
制作公司：Gremlin
游戏类型：角色扮演 [RP]
上市时间：2000 年 9 月
期待程度：★★★★

嗨！各位忠实的“古墓迷”们，从遥远的埃及转了一大圈回来是不是觉得该好好喘口气了？可惜呀，时间已经不允许我们可爱的劳拉享受片刻的清闲，她必须立即踏上新的征程去完成又一项未尽的事业——寻找一件遗失的宝物。

来吧！随着笔者的思绪回到那地球最南端的冰冷极地，还记得曾在那里发生的一切吗？那巨大的陨石坑，那无比丑陋的蜘蛛怪，那九死一生的搏斗，一切都是为了那四块拥有神秘力量的太空陨石碎片，当劳拉历经千辛万苦，再次以胜利者的姿态回到她那位于伦敦的豪宅时，相信所有玩家都会认为《古墓丽影Ⅲ》的故事应该就这样完美地结束了，但游戏的制作者们却偏偏不这样认为。





“是的，事实上我们的劳拉并没有圆满地完成三代的全部任务，当她最后击败那只异化而成的蜘蛛怪后，才惊奇地发现，当初散落在地球各处的陨石碎片一共有 5 块，而劳拉只掌握了其中的 4 块，那么剩下的那块陨石碎片在哪里呢？经过仔细调查，她终于查明第 5 块陨石碎片位于英伦三岛上的苏格兰。令人不安的是，这块陨石碎片掌握在一帮狂热的犯罪团伙手中，天知道他们会利用它做出什么疯狂的举动。为了自己的名誉，更为了世界的安宁，劳拉将再次整装出击。”听完这一番话，是不是觉得整个故事的来龙去脉被描述得很有那么一回事？如果玩家真的这么认为，那可就上了游戏制作者的大当了，还是让笔者来“揭露”整件事情的真相吧！

为了配合今年即将上市的“白金游戏精选合辑”的发作，凭借《古墓丽影》系列动作冒险游戏而一炮走红的 Eidos 公司决意制作一款《古墓丽影》最新官方资料碟作为献给全世界众多“古墓迷”的见面礼。经过制作小组的再三考虑，决定让新游戏的故事情节紧接《古墓丽影Ⅲ》之后，而如何让新旧游戏剧情自然地融合在一起，不至于出现前后矛盾的现象，是游戏制作者面临的一大难题，结果思前想后才编出了前面那段“真实的谎言”并以此来自圆其说，为此游戏制作者还特地为新游戏取了个非常贴切的名字——《Tomb Raider：The Lost Artifact》（意即失落的宝物）。



虽然作为资料碟《失落的宝物》不会针对原游戏作出太大的改动，但玩家还是能够有机会在游戏新增的 5 个关卡中体验全新的场景，遭遇全新的敌人（据说甚至包括传说中的尼斯湖怪兽）、使用全新的道具。此外游戏针对《古墓丽影Ⅲ》中秘密地点和相应物品的收集模式也作出了重大调整，即恢复到过去每一关中只安排三个秘密地点或物品供玩家探索和收集，并且，其秘密地点和物品的概念也将在新游戏中得到极大的扩展，比如在玩家正常的冒险过程中会偶然发现隐藏在尼斯湖底的秘密，又或是一不小心发现了二战遗留下来的物品，那么作为对玩家的耐心与好运的回报，通常游戏会奖励给玩家一些独一无二的物品和装备，从而使玩家乐于接受这样的挑战。

为了增加游戏对广大新老玩家的吸引力，Eidos 公司表示《古墓丽影：遗失的宝物》光盘可以独立运行而无须游戏原盘的支持，同时将采取低价销售的策略，这么看来在《古墓丽影》全新续作上市之前（如果还会有五代出现的话），这张资料碟倒是一道不错的“开胃小菜”。

HIGH LIGHT

坦率地说，包括笔者在内的许多人都会认为《古墓丽影》系列游戏已经走到历史的尽头了，虽然劳拉小姐依然性感，迷人，但极度缺乏创新的游戏，使我们只能看到一具没有灵魂的美丽躯壳，相信这一点也无法随着《古墓丽影：遗失的宝物》的推出而得到根本的改观，因而笔者对这款游戏的关注更多的是出于好奇，很想看看这款多少有点玩票性质的游戏能取得怎样的成绩。



文/枫茗轩工作室　今心　编辑/石子

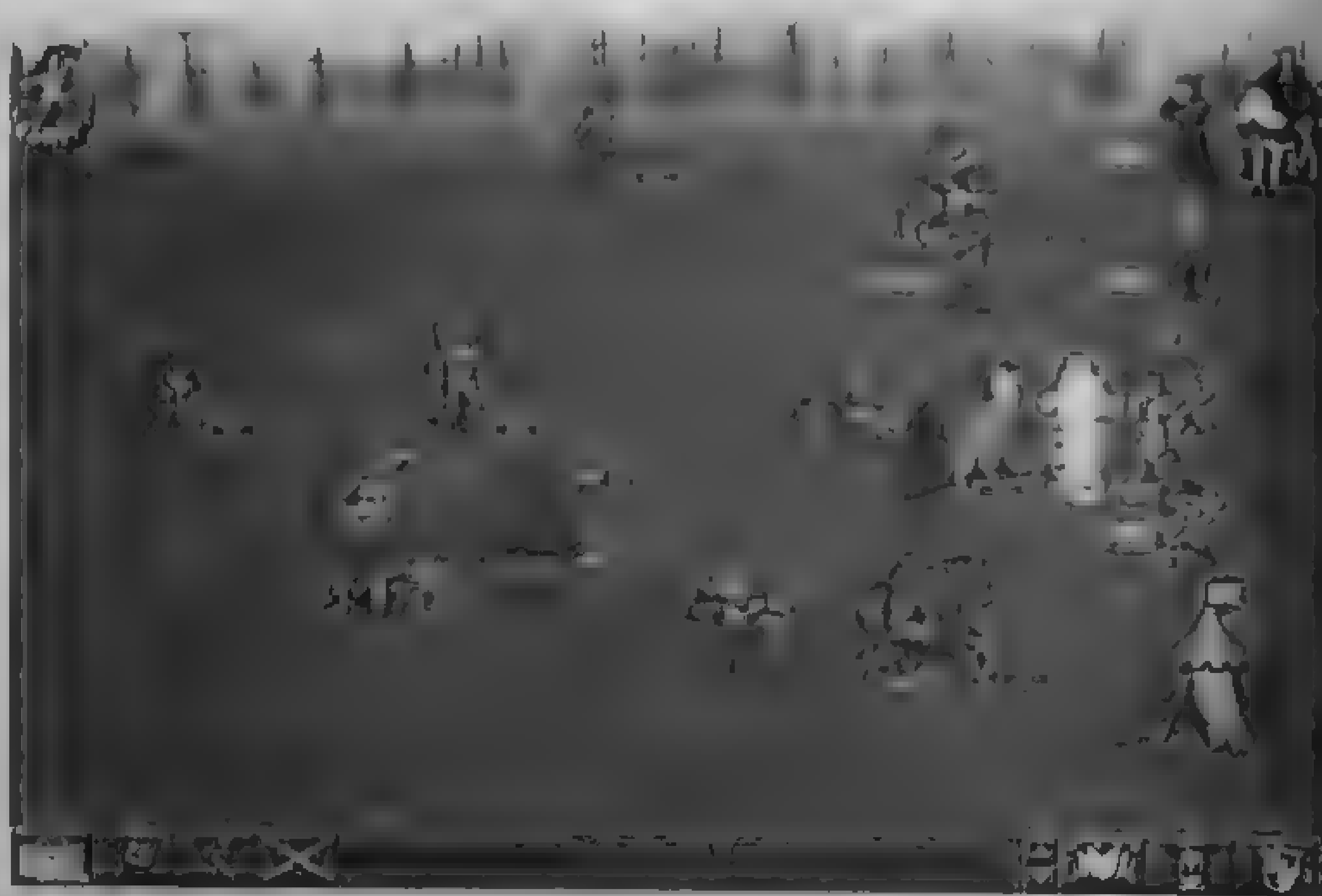
游戏名称：Tomb Raider：
　　The Lost Artifact
制作公司：Eidos
游戏类型：动作冒险 [AC/AD]
上市时间：2000 年春季
期待程度：★★★☆



也许玩家已经认为《魔法门英雄无敌Ⅲ》的故事暂时告一段落了；也许玩家已经在开始焦急地等待《魔法门英雄无敌Ⅳ》的到来了；也许玩家已把关注的目光投向即将推出的《魔法门Ⅷ》了。正是太多的“也许”使得包括笔者在内的众多玩家对于这款《魔法门英雄无敌Ⅲ》最新资料片《死亡阴影》的发布多少感到有一些突如其来。作为继《末日之刃》后的第二款官方资料片，New World Computing 公司的确给玩家带来了一份惊喜，不过好戏还在后面。

作为资料片，《死亡阴影》显得格外与众不同。首先，它本身包含了《英雄无敌Ⅲ》的所有内容（也就是说新游戏不再需要安装《魔法门英雄无敌Ⅲ》的内容就能正常运行），相当于一个独立完整的新游戏；其次，游戏还与《末日之刃》兼容，并保留了其中的增强内容，如增强版的战役编辑器、23 种中

立生物及新增的元素族；另外，《死亡阴影》还在前两者的基础上增添了38个全新的剧情地图，和1个由7个分支剧情组成的完整剧情战役。新增的地形共有8种，这些地形将影响到游戏中怪物的能力及魔法效果，如：邪恶之雾(evil fog)，圣地(holy ground)，会分别实行惩罚或提升属性的特技；新增的“宝物组合”(combination artifacts)可以任意地组合出威力强劲的武器和道具，如组合而成的“诅咒之铠”，可以施展减速、瓦解射线、诅咒、灾祸等法术，并将在敌人身上持续50回合。



新游戏的操作界面、操作方式与前两作相比并无什么差别，因此无论玩家是《魔法门英雄无敌》系列游戏的行家高手还是普通爱好者都能够很快上手。还有一个极大的热点在于NWC将第一次在这个史诗性的回合制战略游戏中支持力回馈技术，在战斗中的攻击时与施展魔法时都支持力回馈鼠标。正是基于这几点理由，笔者认为《死亡阴影》似乎称为原游戏的威力加强版更合适一些，虽然这种叫法实在是有点老土，但无论如何，如果玩家要想真正地结束整个《魔法门英雄无敌Ⅲ》的故事，那么玩家就必须再次接受这款《死亡阴影》的挑战。

《死亡阴影》剧情背景被设置在艾拉西亚的光复之前，讲述了大陆上的不死军团和黑暗巫师联手策划的一个巨大阴谋，他们正在不遗余力地寻找传说中分散在大陆各处不知名的神秘宝物，一旦将所有宝物收集在一起就可以将它们组合成一件具有无穷破坏力的邪恶法器。为阻止这一灾难性的结果出现，大陆上所有善良的种族自发联合起来同黑暗力量进行一场殊死搏斗，他们发誓要在阴谋得逞以前找到并毁掉这件可能给整个大陆带来灭顶之灾的邪恶法器，无论将为此付出多么高昂的代价；另一方面拥有强大力量的黑暗势力蔑视对手向他们发出的任何挑战，他们的目标就是找到并拥有那件神秘法器从而成为大陆事实的统治者。玩家在游戏中就可以自由选择敌对双方的任何一方，为争取各自的胜利而竭尽全力。

熟悉《魔法门英雄无敌》系列游戏的玩家都知道，凡资料片其难度往往是让人玩而生畏的，除非玩家是此系列游戏的老手，否则要想“诚实”地完成资料片中的所有游戏内容是一件非常困难的事情，New World Computing公司的如此惯例确实让不少非专业玩家知难而退。不过这一局面将很可能在《死亡阴影》中得到彻底的改观，游戏制作者特意为满足不同级别玩家的需要而提供了多种难度档次的选择，这样一来，老鸟、菜鸟各得其所，皆大欢喜，无形当中就扩大了游戏的消费群。

游戏的上市日期目前还无法确定，不过New World Computing公司已于近日推出了游戏试玩版，从这层意义上来说，可以肯定游戏上市之日不会太遥远，毕竟“有米之炊”对于像New World Computing公司这样的“巧妇”来说是不必花费过多的精力与时间的，而做出来的东西绝对品质上佳，笔者对此深信不疑。

HIGH LIGHT

《死亡阴影》的推出尽管让我们感觉到有些意外，但它的确是各位玩家值得期盼的好东东，尤其是对于那些出于各种原因至今没有接触过《魔法门英雄无敌Ⅲ》的玩家来说，这款游戏将会显得非常超值。同时由于笔者想在第一时间内向大家介绍该游戏的情况，因此还有许多未知的细节来不及进一步公布，虽说有些遗憾，不过多一些未知因素也未尝不是件好事，玩家的好奇心能通过自己在游戏中去探索而得到满足不是更好吗？

文/枫茗轩工作室　今心　编辑/石子

游戏名称：Heroes of Might and Magic Ⅲ
Shadow of Death
游戏类型：策略[ST]
制作发行：New World Computing
上市时间：2000年春季
期待程度：★★★★



一款《家园》将广大喜爱即时战略类游戏玩家的视线首次带到那茫茫无际的太空，如今另一款以宇宙太空为游戏背景的即时战略类游戏也已进入了上市前的倒计时阶段，它就是在今年举行的第二届独立游戏开发者节的评选中，荣获最优秀3D即时策略游戏大奖，由ThrushWave Technology制作小组开发的《The Rift》(中文译名“裂痕”)。

《The Rift》的故事发生在广阔的银河系。在人类宇航技术极度发达的未来，一支满载太空移民的星际舰队从地球出发，开始了向

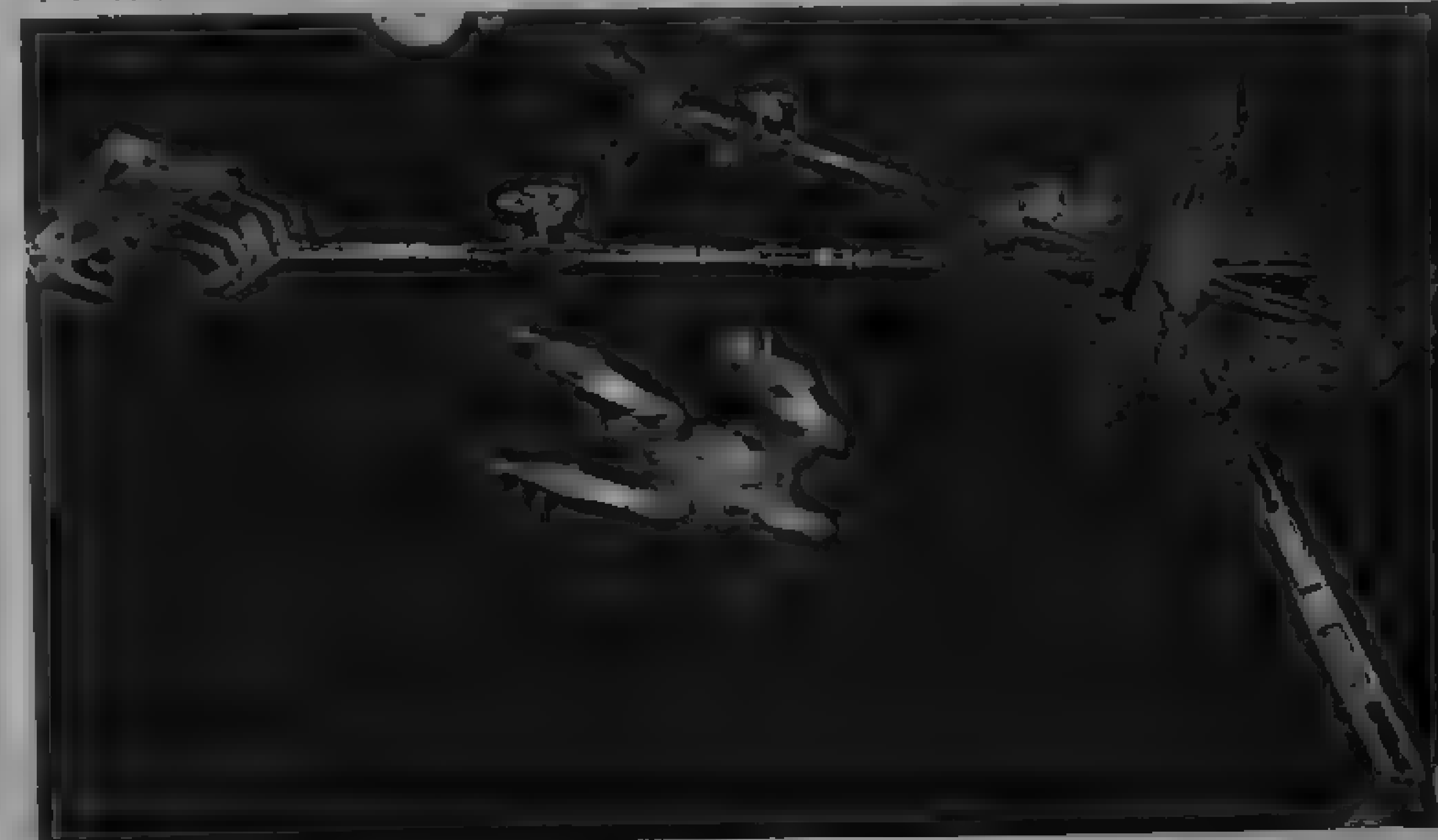


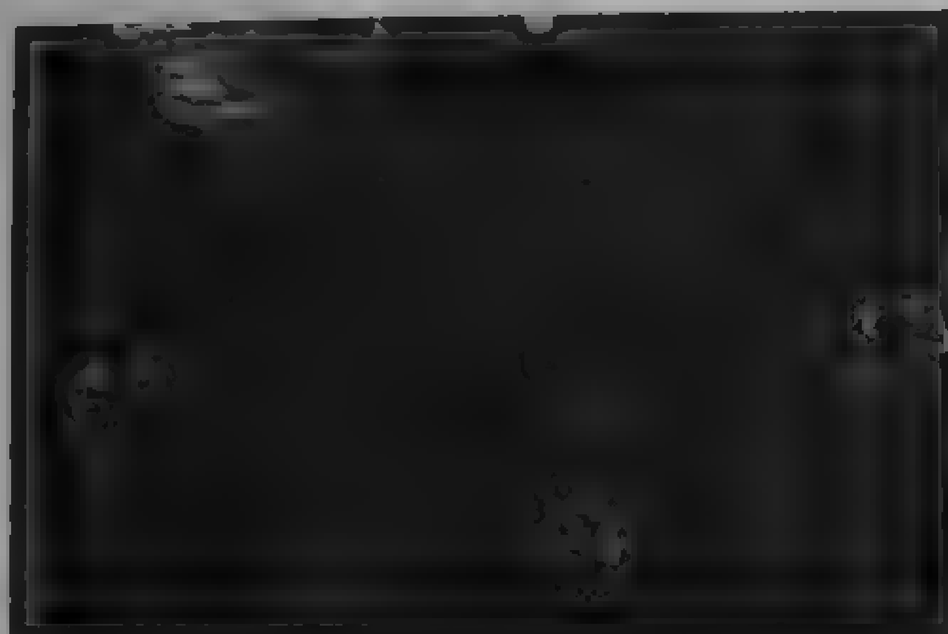
被证实能够作为人类第二故乡的Proxima星球进发的远程太空航行。在这庞大的移民队伍中，有一位名叫Jacob Viscero的偷渡者，而他正是玩家在游戏中所要扮演的角色。当满怀希望的人们经过长时间的星际航行到达了目的地Proxima星球时，才发觉那里根本不存在所谓的“第二故乡”，一切都是一个骗局。然而更糟的是，另一个意料不到的危险也正在逼近这些无助而绝望的人类，一群神秘的太空异形种族突然通过Proxima星球周围的宇宙裂缝出现在人类的面前。灾难就这样发生了，那些嗜血成性的太空异形无情地向人类发起了攻击，舰队里的每一位太空移民都面临着生与死的考验。在这生死存亡的关键时刻，游戏主角Jacob Viscero终于有了用武之地，他机缘巧合般地被选举为这支舰队的指挥官，他所肩负的重任就是指挥舰队对抗一切来自太空敌人的进攻，并最终带领这支不幸的太空移民舰队重新返回地球，同时向那些无耻的阴谋家讨回公道。整个游戏的故事情节将被分为三个章节，总共包含大约30个目标任务。

借助于游戏制作者为游戏专门开发的3D图象引擎的强劲功能，玩家能够在游戏中享受到令人头晕目眩的画面效果，这其中包括游戏里出现的75种独一无二、造型逼真，来自三个不同种族的太空飞船模型；由大量行星、星云等宇宙物体所组成的太空奇观以及运用各种光影效果所制作而成的太空战斗场景。不仅如此，整个游戏的画面质量之高还可以从目前公布的游戏画面中得到证实。

为增加游戏的策略性，游戏还为玩家设计了新颖的人事系统，包含飞行员和舰长在内的总共50种不同职业的人员可供玩家调遣，不同职业的人员具有不同的能力和特技，并且这些技术和能力还能够随着人员战斗经验值的上升而不断得到加强，比如能够学会新的战术从而使舰艇在战斗中发挥更大的威力。此外在战斗中玩家还要考虑到舰队的编成和战斗队形的安排(这一点很像日本经典的太空策略游戏《银河英雄传说》)。

目前关于游戏上市的准备工作已经差不多就绪，为了进一步确保游戏的顺利上市，ThrushWave Technology



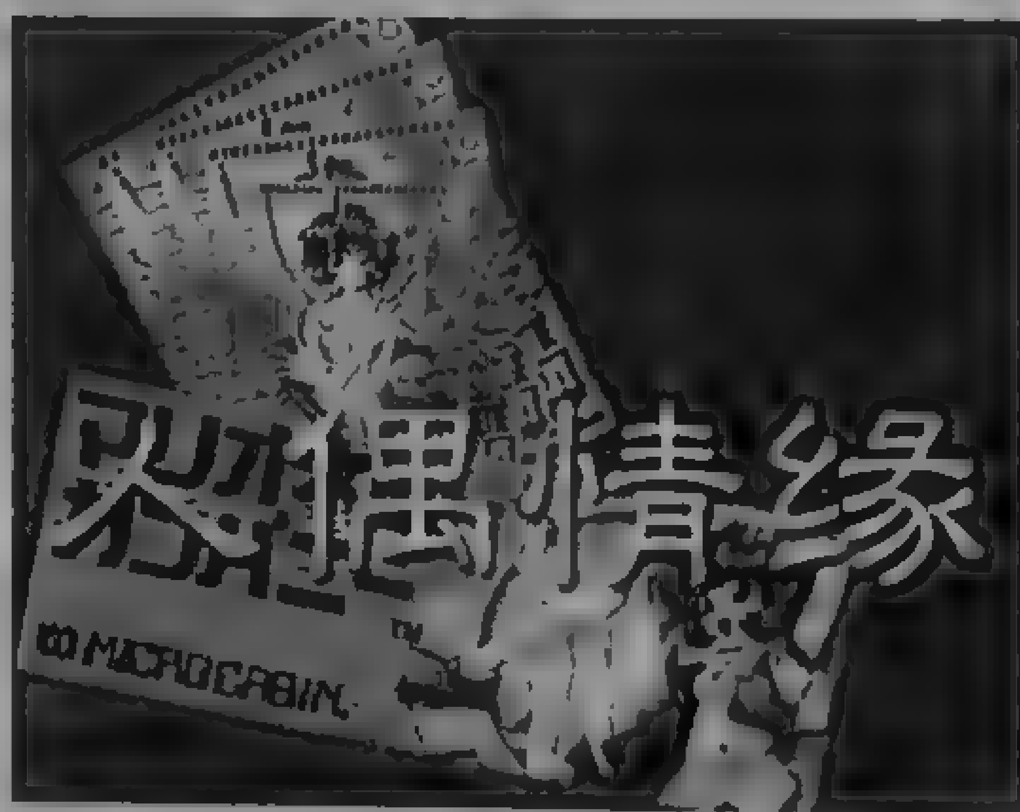


总的来说这是一款从风格到内容上都与《家园》极为相似的太空即时策略游戏，显然《家园》所取得的巨大成功既给游戏制作者以鼓舞，但同时也带来了压力，毕竟玩家已经有了一把很好的“尺子”来衡量这款即将上市的作品。不过从游戏宣传所打出的口号“Taking Real Time Strategy to a new dimension”（“把即时策略游戏带入新纪元”）中玩家不难看出制作者对游戏所持有的坚定信心，笔者也不例外。制作小组还在积极寻找合适的游戏出版发行商，这真是“万事具备，只欠东风”。

文/[illegible]工作室　编辑/石子

游戏名称：The Rift
制作公司：ThrushWave Technology
游戏类型：即时策略[ST]
上市时间：2000年
期待程度：★★★★

提起美少女养成游戏，我们大多数玩家的印象还停留在《美少女梦工厂》身上，如今一款已经在日本大获成功的美少女养成游戏《人偶情缘》即将成为此类游戏的新宠。这款将在Dreamcast、Playstation、PC上同时推出的全新美少女养成游戏。



玩家在《人偶情缘》中主要的培养对象就是一个美少女形象的机器人偶，这个机器人偶身上是由各种零件构成的，从头发、皮肤、手腕、脚腕等等，玩家可以到商店里买来零件安装到人偶身上产生不同的效果。游戏的目的在于获得高的技术力和好感度，技术力高低的体现则取决于组装人偶各个部分产生的效果。因为人偶的各个部分都需要购买，而且这些零件除了能对人偶的属性产生影响之外，其本身也具有耐久度，使用到期就会损坏，要是不更新就会导致糟糕的结果，所以玩家就必须经常对人偶进行更新和升级。由于人偶身上具有100多个零件，不同的零件组装在一起会产生不同的效果，因此组装更新的内容也就变得有趣和好玩。“好感度”是玩家与人偶本身关系好坏的体现，玩家可以每天和她探讨话题来提升好感度，而好感度越高就能使她更象人类。在培养人偶的过程中将会发生许多有趣的突发事件，这些都会对人偶产生影响。本作的乐趣是能象真实的恋人一般，与人偶共同生活，每天都能够和这位可爱的人偶交谈、交流。即使是看着人偶傻乎乎的模样，也让人倍感温馨。此外，在《人偶情缘》中玩家还可以对身边另3位女孩展开追求，在照顾好人偶的同时还与其他女孩拍拖，当然比只追求一人要更有挑战性。

这款已经在日本市场的PS、Dreamcast、PC上同时发售的《人偶情缘》已经在日本业界倍受好评，被誉为继《美少女梦工厂》之后最好的美少女养成游戏，这款创意十足的新作中，兼具恋爱和养成两种元素的概念设计让游戏的可玩性十足。而且依星软件已经获得了这款游戏在国内的代理权，并已经开始了汉化工作，据悉将在4月在国内上市。

HIGH LIGHT

《人偶情缘》在游戏概念的上另辟蹊径，以人偶为培养对象，突破了传统美少女养成游戏以上课形式为培养方式的瓶颈，在游戏概念的设计上独具创意，而且强化了与人偶交流的重要性，让游戏中的人偶更具有人情味。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Marionette Company
制作公司：Microcabin
游戏类型：策略[ST]
上市时间：2000年4月
期待程度：★★★☆



在1998年年底《生死之间Ⅱ》上市之后，包括我在内的许多人，都以为创意魔翔会延续他们在即时策略游戏的经验，继续在“生死之间”打拼。可最近却听说创意魔翔即将完成一款角色扮演游戏，在我的一番打探之下，终于得以先期了解到关于这款《独闯天涯》的一些情况。

《独闯天涯》的故事发生源于一场未来人类的大规模移民计划，迫于地球环境的压力，人类向外太空迁徙，地球基本上是被荒废了，但仍有人类存在，这些人就是没有移民资格的社会底层的人，如贫穷的流浪汉、匪徒、残疾人等等，偶尔也有被太空居民放逐的罪犯来到地球。而随着地球人类的没落，崭新的地球新人类却在不为人所知的深处开始萌芽、发展，他们称自己是精灵，生活在与世隔绝的深山中，尽管他们还很弱小，但他们与自然融洽相处，有超强的适应自然、创造自然的能力。一次偶然的失误，精灵人类为了寻找失踪的伙伴，进入了凶险的人类社会，开始了一连串的冒险经历。游戏就这样开始了。

一看到屏幕上的这款游戏，首先感觉是眼前为之一亮。游戏的美术表现很不错，很有一些著名的《异尘余生Ⅱ》的水准，采用现在大势所趋的大比例构图方式，该宏伟的宏伟，该细致的细致，真实感和视觉冲击力很强。据制作人员介绍，由于游戏的场景地图编辑器是采用分层设计的，所以可以实现我们见到的比较复杂的场景表现。局部设计也很细致、丰富，气氛营造得很浓厚。在丛林族的家园，蓝蓝的天空倒映在水中，蝴蝶在花丛中翻飞，一片生机盎然、鸟语花香的世界，使人感觉非常自然清新。而在人类世界破败的场景中，就是残破的断墙与废墟、垃圾，一片破败的景象。到了人类古文明遗址中，尽管也感觉有些破败，却明显地感到其昨日曾经有过的辉煌。在动态表现方面，各种角色的动作不仅很流畅，而且对角色的性格烘托得也很好。



其实，要说《独闯天涯》最大的卖点还不在游戏的画面，而是游戏独特的创新玩法上。它与我们较熟悉的角色扮演游戏有很大的不同，最突出的地方就是融入了很强烈的即时策略游戏的感觉。一个即时游戏设计得好坏，关键看在游戏中的各种角色同步地发生互动作用，一个好的即时游戏能给人感觉游戏中的角色都是有头脑的、有智力的，各角色之间的互动关系丰富而复杂。

《独闯天涯》就是这样的一个即时RPG游戏，你会觉得游戏中的角色都具有自己的智慧和能力，很接近现实中人们的表现。在各种角色的感知能力上体现出属性和强弱的各不相同，比如，人的视力当然很好，所以无论你距离敌人有多远，只要他一发现你，就会追过来攻击你，但如果你躲在建筑物的后面或他的背后，他就看不到你了；而对于嗅觉灵敏、视力较差的狗，则是只要你一进入它能闻得到的范围，它就会转弯抹角地找到你。当然也可以故意暴露在敌人的视线下或用相应的物品暴露在敌人的视线中，达到诱敌目的。还有一些敌人不受建筑的遮挡，比如嗅觉能力比较强的敌人，它能在一定范围内依靠嗅觉作出准确的判断，而不存在建筑或障碍遮挡的问题，即使你躲在墙后面，或者隐藏起

来，它也会发现你的存在，绕过建筑来攻击你。不同敌人的攻击方式、攻击距离、威力也不一样，这就要求玩家必须利用不同敌人的属性和技巧，探索出过关方法，而这一切都是即时发生的，即敌人会同步地对玩家的行动作出反应，较之以往的角色扮演游戏提供了更强的紧张感和策略性。

这种即时发生的复杂互动关系，还体现在游戏中角色与各种道具之间有着密切的关系，在游戏中的角色不仅包括人类，还有动物角色，这些角色性格特点各自异，对不同的物品使用和触发事件表现也不同。比如说有的敌人一见到你就实施攻击，而有的则先劝告你离开他的地盘。再比如，当我们把一根骨头仍在地上，狗马上就会兴高采烈地跑过去，而其他角色则会看都不看一眼。可以说，各种角色及物品事件之间即时发生的互动关系。对不同的敌人采用不同的技巧和策略，是这个游戏闪亮的地方。

游戏中还有一个独特的设计，就是主角能够以变身的方式，逐渐获得多种角色的能力。就是说玩家扮演的角色不再是单一固定的，他可以通过获得其他角色的装备，使用其他各种角色的能力，这样我们就能在一个游戏中拥有更多的装备和拥有更多属性能力，在不同的场合使用，而且这用不着一步步地学习掌握，因为游戏中的其他角色就是很好的教练。



这个游戏与我们一般感觉的角色扮演游戏相比有较强的冒险味道，这一点体现在两个方面。就本游戏的剧情来讲，其本身就是一个在未知世界历险的故事，其情节本身就有较强的探索性，要一步步地去揭开谜团；另一方面就是游戏的设计上包含有诸如破解谜题、开关、组合使用物品等内容，有一些冒险游戏的特征。在欧美的角色扮演游戏中，冒险几乎是一个必不可少的因素，但由于冒险感觉的营造依赖较强的美术表现对气氛的烘托，另外还有游戏设计的问题，在我们大家比较熟悉的中式角色扮演游戏中，这些东西往往都被忽略掉了。

游戏的操作有鼠标移动卷动画面和主角卷屏两种方式任选。一般即时策略游戏采用鼠标移动卷动画面，它的好处是可以自由地看到游戏画面的任何地方，主角卷屏方式就是类似《暗黑破坏神》的方式，使玩家随时看到发生在主角身边的事。在发出不同的指令和使用物品时，鼠标都自动变成指示性的标志，简单而流畅，没有通常RPG游戏复杂的选单，使我们感到即时策略游戏一样的操作爽快感。为方便玩家的操作，游戏还提供了一些快捷键，如快跑、在线帮助、暂停、感知范围提示、快速回到主角位置等。另外游戏中还为玩家提供冒险日记，一方面帮助玩家过关，另一方面也是一种积累的回味感。



角色扮演游戏故事情节当然是很重要的。《独闯天涯》的整个故事分为五大章节，每个章节的剧情和世界表现各不相同，有一定独立性。游戏比较庞大，故事线较长且曲折，如：寻路人、末日教、寻找失踪同伴等等，都是一个个费解的谜团，当然其中一些内容不一定都得去了解

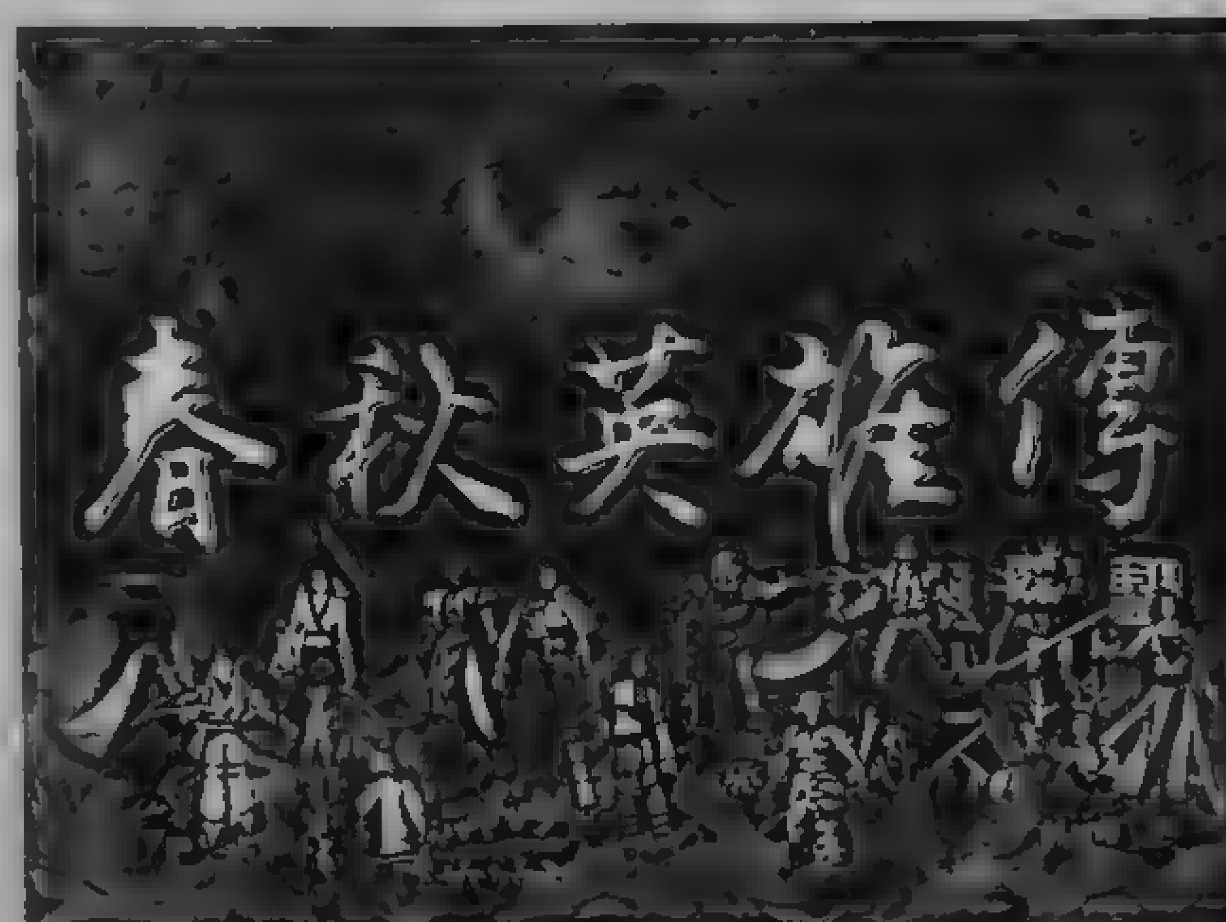
HIGH LIGHT

新的世纪刚刚到来，看到拥有如此品质的国产游戏推出，不能不说是我们广大国内玩家的幸事。如果你对以往的国产游戏悲愤失望，那么，试试《独闯天涯》吧，相信不会让你失望的。

文/小林　编辑/游骑兵

制作公司：创意鹰翔
游戏类型：角色扮演 [RP]
发行日期：2000年3月
期待程度：★★★☆

英业达，对大多数玩家来说可能还是一个非常陌生的名字。不过要是告诉您，正是这匹游戏业的黑马在1999年制作了《虚拟人生》，您也许会频频颔首。《虚拟人生》的创意是最令人称道的地方，虽然这是一个大富翁类的游戏，但在游戏中的许多体验与真实生活十分相似的，尽管游戏在系统的架构和参数合理性方面还存在一些瑕疵，但作为英业达这个来自南京的游戏制作小组能够开发出象《虚拟人生》这样的一个作品来，在并不景气的中文游戏圈中已属不易。而本文要向各位介绍的，正是制作小组继《虚拟人生》之后精心策划的一款武侠角色扮演游戏《春秋英雄传》。



《春秋英雄传》的故事发生在春秋战国时期。时值周王室权利衰微，虽然名义上仍是大周天子，但已经无法驾驭各国诸侯了。各据一方的诸侯在称霸天下的野心驱使下彼此并吞，都想夺取周王的九鼎以号令天下。也正是在这乱世之中，各路英豪纷纷登上了历史的舞台……

在《春秋英雄传》带有深深的中国文化气息的背景故事中，不时地交织着诡异的远古神话，游戏中的三位主人公分别来自于妖、人、神三界：妖族的易怀沙、人族的宁小白、神族的晴楚儿。

25岁的易怀沙是个孤儿，因其血液中同时混有人类和妖族的血而遭到两族亲人的遗弃，自小被养父收养的易怀沙由于很少有亲情的体验而养成了狂暴、偏激的性格，在他强悍、冷酷的外表里是一个敏感而脆弱的灵魂。在一次种族间的仇杀中，他的族人，包括养父都被杀害了。为了替族人讨还血债，易怀沙毅然踏上了复仇的旅途……

与易怀沙的冷酷无情相比，游戏中的第二位主人公宁小白是一位热血侠士——“袍歌”成员，身世不明。他非常看重朋友之情，处事乐观开朗并且很有魄力，而他的缺点与他的优点同样的明显：虽然有很多中意于他的女孩子，他却常常故意逃避卷入感情。由于常常劫富济贫而遭到官兵的追捕，一次终于失手被捕。在狱中，宁小白的冒险开始了……

当然，游戏中也少不了一位漂亮的女孩子，她就是来自神族的少女晴楚儿，楚楚动人的脸庞看似16岁，其实来到这个世上只有两年。晴楚儿继承了神族极高的智慧，有着极具破坏性的魔法力。神族的圣者告诉年轻的晴楚儿，她的一生必须象一张白纸般的纯洁无暇，假若动了感情，对她来说也许是件很不幸的事情。为了解开自己的身世之迷，晴楚儿只身离开了族人，希望能够改变自己的命运……



游戏中主角性格各不相同，也有着各自所擅长的能力：为族人讨还血债的责任感，使易怀沙有着铁打的意志和冷酷的决断，在游戏中他的统帅能力和战术指挥能力是三人中最高的一个，因而通常可以拥有四个随从（关于“随从”会在后文细表）。再加上强壮的体魄和手中的巨斧，使易怀沙更具毁灭性。

与易怀沙的强悍相反，晴楚儿的身体显得十分纤弱，但在她体内所蕴藏着的巨大魔法能力令人不敢小看。在游戏中，只有晴楚儿能学会所有的法术，而神族那种特有的孤傲性格又使她常常独来独往，很少带着随从冒险。

再说剑客宁小白，既没有易怀沙那样可怕的攻击力，也不像晴楚儿能学会那么多的魔法，基本上是属于实力平均的人物，然而不可忽视的是宁小白的协同作战能力是三人中最好的，无论是随从还是其他英雄，与他并肩战斗往往能发挥出最大的战斗力。

“随从”是游戏小组一项很有创意的设计，他们是一些可以帮助你战斗的战士，而随从每次战斗中所获得的经验值都属于整个队伍。将随从放置到战斗盘中，在遇到战斗的时候，随从将自动被施放出来参加战斗，虽然你不能直接控制这些随从，但是可以为他们制订战术，比如全队守护、攻击敌将、蚕食弱敌、支援主将、自由出击等。由于随从是有五行属性的，所以分别要在特定的游戏人物——闲散人（仙人）、大学士（星神）、聚贤庄主（人）、御兽师（妖）、灵鬼使（鬼）处招募。随从们也可以升级，但随从的升级不是通过战斗，而是通过在招募随从的角色那里直接升级得到。另外，随从的升级也受到



统御力的限制，如果统御力太小，则不能升级随从。

在中国人传统的观念中，人们也许更愿意相信金、木、水、火、土这五行是整个世界的构成元素。《春秋英雄传》作为一款有着深厚的中华民族文化背景的游戏，也引用了五行作为游戏的核心系统——无论是主角、随从、妖怪、法术还是道具都有自己的五行属性。游戏中十分讲究五行相克的道理，即所谓的金克木、木克土、土克水、水克火、火克金。就拿每个主角的属性参数来说，其中的五行掌握度是指对随从的掌握程度，五行掌握度越高，相对的随从威力也越大。增加五行掌握度，可通过击败该类五行属性的敌人来达到。游戏中的法术也分为金、木、水、火、土五种类型，此外法术熟练度也和五行密切相关，越是熟练的那种法术，它的威力就会越大，主角还能学习更高级的法术书。

游戏性不强是不少国产游戏的通病，许多国产 RPG 的游戏性主要体现在反复的练功升级上。练功升级可以说是已经被 RPG 用滥了，也是许多游戏玩家所深恶痛绝的一种东西。在玩过《春秋英雄传》后，给人感觉在这方面是做得是比较好的。游戏小组在游戏中加入了不少解迷冒险的游戏因素来增加游戏的可玩性和互动性，而并非像别的游戏那样一味打打杀杀。例如，宁小白在刚开始游戏的时候是被关在牢里的，他的第一个任务就是要寻找逃出牢房的路线，要时刻注意绕过敌人重兵把守的地方，一味的猛冲猛打只能是自寻死路。再比如，晴楚儿在开始游戏时要找到"大地之眼"，而这个东东却在河的另一边，在游戏进行的过程中，要帮助一位英雄打败山贼，在他的帮助下才能到达对岸。如果只是袖手旁观的话，就不会得到他的帮助了。游戏中还包括解救人质、保护特定人物、传送道具等许多任务，都不是光靠死缠滥打就能够解决的。此外，《春秋英雄传》的游戏性还体现在选择不同的主角，将经历完全不同的冒险旅程，体验不一样的游戏感受。这无疑也增加了游戏的耐玩性。

客观的说，《春秋英雄传》在现今的国产游戏中是比较出色的一个。游戏采用了16 位高彩色，通过美工人员的精心手绘，呈现给大家的是具有春秋战国时代风格的古典而细腻的游戏画面，完全 3D 形态的世界和逼真的人物造型，以及多种多样令人眼花缭乱的法术给人相当的视觉冲击。



《春秋英雄传》中的法术给笔者留下了很深的印象。游戏中的法术包括保护全体的结界术、使敌人丧失心智的混乱术、使敌人停止一切活动的石化术、使敌人丧失勇气的恐吓术、召唤亡魂的复活术、使敌人中毒的蛊毒术、瞬间移动的遁逃术、使自身暂时消隐的隐身术及治疗作用的回元术等在内的二十几种五行法术。各种法术效果随着等级的提升（游戏中的法术总共可以升 10 级）会变得更加绚丽多彩。如在火系法术中，初级的火球术只是一个急速飞行的火球；升级后，可以变成凭空爆裂大面积杀伤敌人的火团；而达到火系究极法术时，就可以召唤地狱烈火将面前的一切付之一炬……在游戏中几乎每种法术在升级后都会有相应的变化，同时在画面上也有不断深入的显示。游戏中晨暮的变化共分凌晨、清早、正午、黄昏、夜晚和子夜 6 种天时，并且对于不同的时辰，不同的种族的五行属性都会发生变化。

在游戏的操作性方面，相信对于每个玩过《暗黑破坏神》的玩家来说都不会有多大的问题，《春秋英雄传》基本上是沿用了《暗黑破坏神》的即时战斗方式，值得一提的是游戏界面中的"战斗盘"。在点击了"战斗"按钮之后，整个操作界面就会转变为战斗盘，游戏中的物品、魔宝、神具、宝贝、法器以及随从都能被放置在战斗盘中，既方便操控，又使操作界面同游戏风格浑然一体。

HIGH LIGHT

现今很多国内的游戏玩家对国产游戏颇有微词。确实，目前中国游戏业水平还无法和欧美国家，甚至是日本相比，但不可否认的是国产游戏正在快速进步。与国外同类游戏相比，《春秋英雄传》在游戏创意性、可玩性等方面都可谓毫不逊色。我们热切期盼着有更多更优秀国产游戏的出现，为玩家造福！

文/Kim 编辑/游骑兵

游戏类型：角色扮演[RP]
制作公司：南京英业达
发行日期：2000 年 3 月
期待程度：★★★☆

云和山的彼端——

轩辕剑Ⅲ

图像表现：95	92	
音乐音效：90		
操　　控：90		
创　　意：100		
故 事 线：90		

■文/杰锐

公元一九九九年十二月，台湾大宇公司属下著名游戏制作组 DOMO 小组经典的"轩辕剑"系列最新续作《轩辕剑Ⅲ云和山的彼端》制作完毕，并以 4CD 的大容量正式发售。

剧情及内涵

中文 RPG 和西方 AD& D(龙与地下城）RPG 有很大不同，我想这点大家都有感受。后者把游戏性放在首位，而在前者中占主导地位则是故事情节，以故事打动人，就拿《仙剑奇侠传》和《暗黑破坏神》来说吧，《仙剑》最大的成功之处便在于故事感人，而《仙剑》中最可恶的迷宫倒成了《暗黑破坏神》中的主要内容，更有趣的是《暗黑》中几乎没有什么情节，连 NPC 也屈指可数，可见两者的差异之大，或许这也从某种角度反映了东西方文化的差异吧。对于这一点，大宇公司想必是深有感触了，因此，《轩辕剑Ⅲ》在故事情节上是绝对不敢马虎的，传说与神话、历史和现实都在这庞大的剧情中表现得淋漓尽致。

总的来说游戏中有两条交织在一起的线索。一条是主人公赛特（法兰克王国的骑士）为了使国家在战争中处于不败之地，到神秘的东方去寻找传说中的"战争不败之法"，在途中遇到唐朝的慧彦大师，并从他那儿懂得，"王道精神"才是真正的"战争不败之法"；另一条是大魔王撒旦用权力、金钱从反面引导赛特，不断发掘他的"特殊能力"，力图使他效力于自己，并实现其征服世界的邪恶愿望。笔者认为这"特殊能力"或许就是人性中恶的一面，而"王道精神"则代表了人性善的一面吧！如此说来，《轩辕剑Ⅲ》好像还



是老套路的善与恶的主题，不过笔者愚笨，始终搞不懂麦尔斯是怎样从天使变成人，又从人变成撒旦的，也搞不清赛特和麦尔斯前生今世复杂的关系，还有为什么会和炼妖壶、和轩辕剑仙搭上关系？是命运吗？我不知道。

公元 750 年，中亚、北印度之阿拔斯王朝（黑衣大食）败中亚欧马亚王朝，欧马亚王朝西逃至伊比利半岛，建立西哈里发王国（白衣大食），阿拉伯世界一分为二，与此同时，唐朝高仙芝攻石国，石国出降，唐朝违约杀其国王，并大肆屠城掠夺……这好象又是另一个游戏了。再加上支线情节，可见《轩辕剑Ⅲ》的剧情庞大到了什么地步。特别值得一提的是从横向和纵向上丰富了游戏内容的支线情节，比如帮老太太解决遗产问题、为阿里看家等，这些都是横向上的；又如搜集魔晶矿 A、B、C、D，搜集机关制作图 6 张等，这些都是纵向上的，如果不细心的话很容易错过，那时已无法回到前面的场景，只得重新来过。这无疑又提高了的游戏的耐玩度，但对支线任务来说遗憾总是有的，感受最深的还是二个字——太少。不过作为起点已足够了，希望 DOMO 能不断努力，在今后的作品中能想出更有趣、更有创意的支线任务来。

制作组能编这样一个故事来揭示善与恶的关系，又把它放在如此大的一个历史环境中，可见用心良苦，然而这种原本深刻的东西却给人印象不是很深，我苦思冥想，找出三个原因。第一，好钢没用在刀刃上。举个例子，蓝魔神的剧情本与主题没有太大关系，但却制作了两段动画、一个迷宫、一个 BOSS 和许多对话，而到了轩辕剑仙叙述赛特和麦尔斯纠葛的起因时，那本是很动人的、诗歌般的传奇却草草几句话就完了，读来淡而无味，不知道是为了制造悬念呢，还是保持一种神秘感？要真是那样的话可就



糟了，因为有人爆机好几次，心里还有疑云没弄清呢。第二，众多的周边及支线情节，加之主线的弱势，使得游戏缺乏撼人魂魄的主导灵魂。到游戏最后，支线情节都像过往云烟似的消逝了，而主线却又没什么值得回味的地方，这是剧情上最大的弱点。第三，剧情上的虎头蛇尾，这不仅是剧情上的缺点，也是《轩辕剑Ⅲ》最大的弊病。就看支线任务，在小城威尼斯有将近十个，在大马士革也大约有四五个，而到了唐朝国都长安竟连一个也没有，是为了突出主线吗？不是，中国部分加入的角色——李靖，竟没有任何剧情与他有关，女主角"妮可"到后来连人都不知道到上哪儿去了，连最后的动画也草草了事，这如何能给人以深刻的印象呢？这又怎么比得上《仙剑奇侠传》的大结局呢？唉，看来我还是"仙剑情未了"啊。还有，剧情安排上没有注意一张一弛的分寸，要么是迷宫，要么是一连穿紧张的情节，使人身心疲惫，许多放松的情节也是短暂的，如天山山顶。要创作出真正有中国文化特色的RPG，还真是得有很长一段路要走啊！

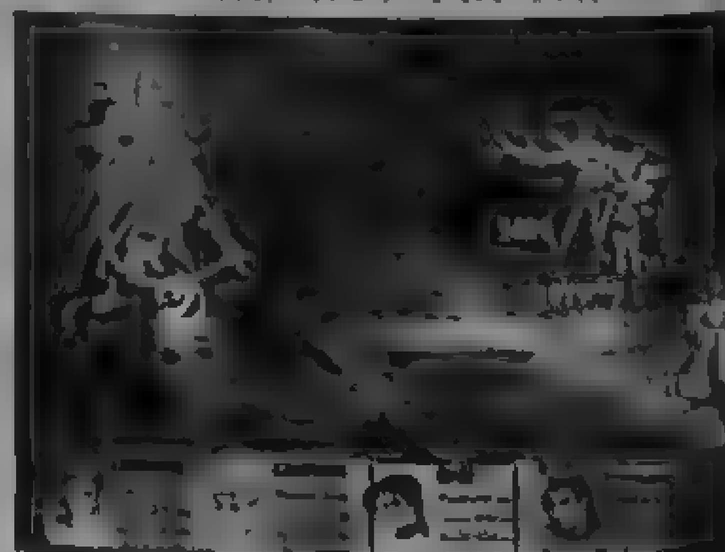
说了那么多不足，一定有不少读者怕了吧？尽管有前面所述的诸多遗憾，但说来笔者是以很高的标准来衡量它的。其实《轩辕剑Ⅲ》作为一个游戏来说已是很不错的了，再加上游戏中蕴含的不少有关人性与道德的哲学思想、历史的凝重感，从威尼斯到巴格达，从丝绸之路到长安，从阿拉伯的黑、白衣大食之争到唐朝安史之乱的开始，这都不是胡编乱造的，DOMO小组为了增强游戏的厚重感及历史感，展示悠久的世界观，参阅了《资治通鉴》、《世界历史百科全书》、《四书读本》等二十余部史书，可见《轩辕剑Ⅲ》的价值所在。笔者认为《轩辕剑Ⅲ》的确是一部非常有内涵的游戏，从整体上超越《仙剑奇侠传》已是必然的了。顺便提一下，在CD2:\SWD3.HP\中有《轩辕剑Ⅲ》的网页，其中内容或许能解决你不少的疑惑

人物和情感

《轩辕剑Ⅲ》的人物非常之多，最多时队伍中有六七人，有点夸张了吧！其实，真正需要你操心的只有在控制界面中显示出来的人物，最多只有四人，并且是固定的重要角色：赛特、妮可、卡玛和李靖，所以不用担心角色走了就不回来了，最后打撒旦还是要靠四人合力。在人物个性塑造方面，制作组虽然很重视，但仍然做得不是最好，一句话——太幼稚、太卡通、太单薄。好几个重要人物个性都不鲜明，比如赛特，而李靖更是只会战斗的木偶了。在情感方面也是如此，虽说妮可是喜欢赛特的，但我却一点也看不出，只觉得象儿戏一般，不过麦尔斯和莉莲的感情或许还称得上是爱情，不过那也只不过是罪恶的开端，使人不免有点凄凉，真正给人有点感受的情感不多。赛特应该说是心理矛盾最厉害的角色了，不过却很少有这方面的反映，这还是对话上的不足，太注重故事的叙述，而忽略了人物内心感受的表现，尤其越到游戏后期，这个毛病就越明显。看来DOMO应该在文案上多多用心啊！

场景、画面及音乐

DOMO在场景构造上总是出手不凡，笔者认为《阿猫阿狗》的场景就很好。《轩辕剑Ⅲ》地跨亚欧两洲，而各处的建筑风格都是不同的，在这点上DOMO做得很好，制作组参阅了很多建筑书籍及二十余部图册，对于当时当地的景物风情的展示是完全值得信赖的。建筑外形的比例很大，感觉上如同《帝国时代Ⅱ》的放大版，细致得让人惊叹不已，很多场景都很雄伟。建筑的内部更是精雕细刻，窗外的景物、投进屋内的光线及物品无不立体感十足，3D加手绘的风格就是好。而各个地方的室内装饰又是不同的，比如威尼斯的民宅中铺的是木质的地板，地板上铺着一小块土耳其地毯，墙上有壁炉，壁炉上放着陶器，木桌子上放着烛台，窗框都是原木做的，一看就知道是欧式风格。而到了大马士革，地上铺的、墙上挂的就都是美丽的地毯了，地毯上放着一个个图案各异的的坐垫，而门就是像花瓣形状的门洞了，真可谓各具地方特色。说了那么多，但并不是废话啊，有时在游戏中打得累了，就想跑到居民住宅里享受享受，看到那舒适的大床，真想在上面睡一觉啊。游戏画面上的特殊效果同样不凡，蓝天上的白云倒映在微波粼粼的水中；阿拉伯的景物随着那火热空气晃动不定；炼妖壶中竟然还流淌着潺潺的小溪……好了，不说了，你自己去体会吧。另外，为了照顾机器不行的"特殊玩家"，这些效果都是可选的，不过为了体验这些效果，笔者倒有个好办法——去升级PC。当然，游戏场景制作上也有不足，比如，移动岛就做得不太好，没有把城堡中的恐怖气氛烘托出来，视觉效果也不太好，给人分辨率很低的感觉，而有些场景不是很有创意，如威尼斯，何不设计河道泛舟的场景呢？最让人痛心的还是"虎头蛇尾"，诺大的长安城竟然只有几处为了情节发展而制作的几个场景，没有一处居



撒旦也不是好惹的

民区可以进入，既然唐朝治安好到了"夜不掩户"，那为何不让我们看看呢？"繁华"的西市竟然只有几家店铺，动画中的熙熙攘攘的人群不见了，还有，雄伟的长安皇宫竟然变成了小小的一间房子。看来我只好寄希望于出资料片这一虚无缥缈的愿望中了。

《轩辕剑Ⅲ》的画面风格基本上有三种：3D加手绘；中国画加水彩画；卡通画。或许中国画加水彩画的风格值得一提，但我以为战斗状态下的背景画不太到位。《轩辕剑Ⅲ》的人物造型有两种，一种是按角色真实外形、真实比例画的，另一种是Q版的"小可爱"，在地图上行走的就是后者，而对话和战斗时的画像就是前者。不知道各位朋友感觉如何？笔者个人认为，这样一个主题凝重、画面写实的游戏，不适合使用Q版的造型，我始终觉得角色和画面隔着一层难以描述的东西。其次，人物的动画也很少，我怎么看赛特的动作都像《阿猫阿狗》中的乐乐，另外肖像也过于卡通化，看来DOMO和《阿猫阿狗》真是前缘未尽啊！当然，《轩辕剑Ⅲ》的法术是我看到过的最绚丽的，初见之下大为惊花，原来中文RPG的美工已经到了如此之高的水平了呀！

《轩辕剑Ⅲ》的音乐总体来说很对味，各地风格都体现得淋漓尽致，整部游戏基本上用管弦乐队配乐，中国部分特别加上了民族乐器，阿拉伯部分还参考了电影《神鬼传奇》的配乐，可见DOMO一丝不苟的态度。可惜游戏的主题曲给人印象不深，可能是由于出现的次数不多，旋律性也不是很强的缘故。各种音效做得很好，小到猫叫狗叫，大到法术的震撼音效都几乎到了完美的境界。

操作界面及操控

中文RPG的操控一直是我最喜欢的了，根本不需要手忙脚乱，我从来就否定那种认为操作不复杂就不好玩的论调。《轩辕剑Ⅲ》的游戏系统异常庞大，而操控却愈加简单了，只要玩过中文RPG，在操控方面就没什么可担心的。游戏安装后，会在桌面上建立一个游戏的快捷方式，但并不是直接进入游戏，而是出现一个类似于GUIDE的窗口，可以直接读取存档，速度快了很多，免了许多片头动画和LOADING的耽搁，真是很贴心的设计。游戏地图是满屏显示的，没有什么栏框表格的碍眼。游戏中基本上是一鼠走天下，不会有什么困难，单击屏幕右上角的图标或按下［ENTER］键就会立即转到操作界面下，操作界面设计得古朴而又华丽，复杂而又易用，第一次进入竟像发现新大陆一般，而那个图标也象WINDOWS的［START］按钮，给人万物归一的感觉。另外对话中重要的语句都会用红色表示，不会使玩家遗漏重要的信息。战斗的操作基本上和《阿猫阿狗》相同，虽然是即时的，但在选单过程中是暂停的，这就用不着手忙脚乱了。

《轩辕剑Ⅲ》的操控及操作界面是非常成熟的设计，也是专为"懒人"设计的，但我觉得也要不断创新，没有了创新的精神也就意味着没落。

游戏系统及设定

DOMO把《轩辕剑Ⅲ》的游戏系统提到了前所未有的高度，我看是他们这回是绞尽了脑汁，发挥了最大的创造力，不玩可惜了。游戏系统大概有战斗系统（法宝系统、法术系统）、神怪系统（炼妖系统）和物品系统。法术和一切生物都具有八种属性（火、冰、风、土、毒、光、暗、电）中的一种，相互起着相生相克的作用，这个"相克"可是真的了，乱用法术可能会被敌人吸收转化为生命值，当然游戏中可以用"火眼金睛"法术先查看敌方属性再作决定。

游戏仍然采用"踩地雷式"的遇敌方式，程序内部条件触发就会"踩上地雷"转到战斗状态下。屏幕下方一栏显示的是人物的属性，最多能有四个角色参战，而其它的NPC会从屏幕外切入进行攻击，不会受到伤害也不需要装备武器。头像旁分别是聚气槽、生命槽、灵力槽、体力槽和斗志槽。战斗系统采用了半即时半回合式战斗系统，战斗开始时敌我双方同时开始聚气，聚气速度视灵敏度而定，灵敏度越高，聚气就越快，当聚气槽满时便可以发指令，一开



纯中国味的场景

始有攻击、奇术、物品、绝招、防御等几项基本指令，随着剧情发展及法宝的获得将有更多的指令，如契约、炼符、偷窃、连击等。

攻击指令就是一般的物理攻击，《轩辕剑Ⅲ》引入了武器熟练度的设定，使用某件武器越是频繁，熟练度就越高，并会以X%的形式显示出来。熟练度越高，使用这种武器所造成的伤害就越大、出现"会心一击"的机率就越高。出现"会心一击"时，主角是增强攻击力并连攻两次，妮可则有一击必杀的机率，卡玛是将原攻击力降低并连攻三次，李靖则是增强攻击力并随机夹带麻痹、惊吓、寄生三种效果之一。另外提一下，把游戏中最多的武器——封印之剑练到100%熟练，便可产生超强的攻击力噢！可见DOMO在小地方是很用心的。

噢还有，当受到敌人攻击时会增加斗志值，当斗志槽满时，便可发"绝招"指令！！！

奇术分为魔法、仙术和绝技，战斗时魔法和仙术归到奇术指令里，而绝技则独立成为一项指令。魔法和仙术在奇术指令里又分为攻击、辅助和恢复三类，攻击就不用说了，辅助类奇术根据属性则可产生中毒、麻痹、惊吓、寄生、封魔等效果，而恢复类奇术则包括这些状态的解除法术和恢复生命值、灵力值和体力值的法术，使用奇术需要消耗灵力值。《轩辕剑Ⅲ》的法术虽然在数量上比不上某些欧美RPG，但在质量上是绝对没有话说的。

法宝分为指令类、抵抗类和特殊类，每个人物可以装备两件法宝，每件法宝都有一定的成长期，刚配带会将显示0/XXXX，随着战斗的进行，前面的数字会从0一直上升到XXXX，完成成长过程，这个过程中法宝的效果将不断提高，直到成长完成。抵

抗类法宝可以增加对八种属性的抵抗力，如地炎玉能抗火 30%；而特殊类法宝能起一些特殊作用，如：将伤害值转为生命值，吸取敌人的法术等等。总的来说，法宝系统是一个很有创意的设定，法宝也真正起到了特殊的作用，而不是单纯的只是加加属性值。但可惜的是，法宝的数量不是很多，不象欧美 RPG 那样品种繁多。当然，这也许是为了"少而精"吧，多了反而显得不珍贵了。

《轩辕剑Ⅲ》的神怪系统的确是一个很具创意的庞大系统，特别值得一提的是游戏一开始就有的物品——《神魔异事录》，它记录了所有游戏中所出现的神魔及其属性、介绍和画像，并且是分门别类的，所有的神怪被分为天神、魔神、天使、活尸、神兽、魔兽、仙灵、死灵、精怪、妖怪、机关兽和生物，总数达一百五十余种，这实在是个引人入胜的设定。在游戏一开始，其中并不是所有的内容都显示出来的，某些神怪的名称显示为??????，各项属性都表示为???的形式，随着冒险的展开，不断遇到不同的神怪，其中的未知内容便会逐渐显示出来，并且与之交手的次数越多，各项属性也就越明了。这个设计不仅增加了游戏的趣味性，提高了玩家的积极性，同时也增强了游戏的耐玩度，要知道一次游戏是不太可能把《神魔异事录》都解析明了的。

炼妖壶在《轩辕剑Ⅲ》中是作为一个卖点来宣传的，这次炼妖壶主要有两个功能，一是起着宝物的作用，可以在战斗中发"契约"指令，与敌方神怪达成协议，为你所利用；二是可以"炼妖"，比如：药草+ 药草=水仙；太白金鼠+黑龙=神龙等等，可见不仅可以炼妖，也可以炼物，玩过《阿猫阿狗》的玩家一定还记得它的"组合物品系统"吧，炼妖壶就是它的改进版，但我却觉得是越改越糟了，不象《阿猫阿狗》中的组合都是合情合理的，比如竹子+ 橡皮筋= 竹子枪，《轩辕剑Ⅲ》中的组合却没什么道理，玩家也只能乱配，配到好东西是运气好，配不到那是设计得不好。为了配合《轩辕剑Ⅲ》的世界观，炼妖壶系统还设计了东方祭坛和西方祭坛，但我看不出明显的区别，西方的怪物为何在东方的祭坛中也能炼出呢？再者炼妖壶系统也有许多不合理之处，比如五十几级+五十几级的神怪竟会炼出个十几级的小儿科，或许这里面有复杂的设定，但我不知道啊！这样看来炼妖壶系统就是一个鸡肋似的系统了，少了它，剧情照样进行。其实"轩辕剑"系列的炼妖壶系统是一个很特别的设计，如果因为没有创新而被人忽略，那便太可惜了。至于《轩辕剑Ⅲ》中的神怪则是很有用的，不仅能在战斗中召唤出来共同抗击敌人，还能带在身上为你护驾，增加你的属性值。

《轩辕剑Ⅲ》的物品有 400 多项，可怕吧?！其实也不用怕，碰到不知道什么用处的东西时，只要按一下 [F1] 键，立即会显示物品的详细说明，细细读来，一股神秘气息便扑面而来，神奇吧！在物品界面下物品被分门别类地分成新品、恢复、辅助、法宝、装备、活物及其它七类，新拿到的物品都在"新品"一类中，按一下"整理"就被归到另外几类里去了，按下"使用"便可以使用物品，按下"丢弃"……我就不说了。战斗状态下可发"物品"指令，这时物品被分成四类（怎么又要分类了？）：攻击、辅助、恢复和活物，与前面介绍的差不多，这里也不多说了。



《轩辕剑Ⅲ》的内部设定很复杂，也有不少创新，然而却放松了最外在的东西——迷宫地图。这本应该放在场景中说的，然而这又与游戏性有着太大的关系，《暗黑破坏神》之所以耐玩，就是因为它独特的迷宫呀！《轩辕剑Ⅲ》的迷宫没有跟上游戏系统的创意，变化很少且清一色是"战壕式"的，比《仙剑奇侠传》中的还要单调，这直接影响了玩家的积极性。

之所以花这么多笔墨介绍《轩辕剑Ⅲ》的游戏系统，是希望读者引起足够的重视。DOMO 告诉我们，游戏性的提高也是中文 RPG 应当努力的方向，从这个角度上来看，《轩辕剑Ⅲ》是具有里程碑的意义的。

最后的话

写完这篇评论已是凌晨两点了，然而却异常兴奋，今夜的月光特别明亮，想来明天，噢不，是今天，今天一定是好天气了。想起那时木木地买回沉甸甸的《轩辕剑Ⅲ》，而如今我又是另一种感觉了。《轩辕剑Ⅲ》虽然有这样那样的不足，尤其是虎头蛇尾的问题导致中国部分的严重缩水，然而可圈可点之处依旧很多很多，想这样一篇文章是决对讲不完的。《轩辕剑Ⅲ》的到来，最重要的是它给死气沉沉的中文 RPG 世界带来了一股清新的气息，它让我们感受到了许多全新的概念。高质量的画面、高要求的配置，终于也成为中文 RPG 的特点了；而一直在《仙剑奇侠传》的情情爱爱中纠缠的你，是否觉得有些厌烦呢？那就到"轩辕剑"的游戏世界中去感受历史、感受文化、感受人生、感受游戏吧，这就是《轩辕剑Ⅲ》所带给你的。新世纪的竞赛正开始，中文 RPG，不要错过了！

编辑/游骑兵

出品公司:DOMO/大宇
国内发行:晶合
发行版本:4 CD / WIN9X
类　型:角色扮演[RPG]
最低配置:P200/32MB、4 速光驱、800MB 硬盘空间
推荐配置:-
3D 加速卡:不支持
多人游戏:不支持
控　制:鼠标+键盘
出品日期:1999.12

平原惊雷

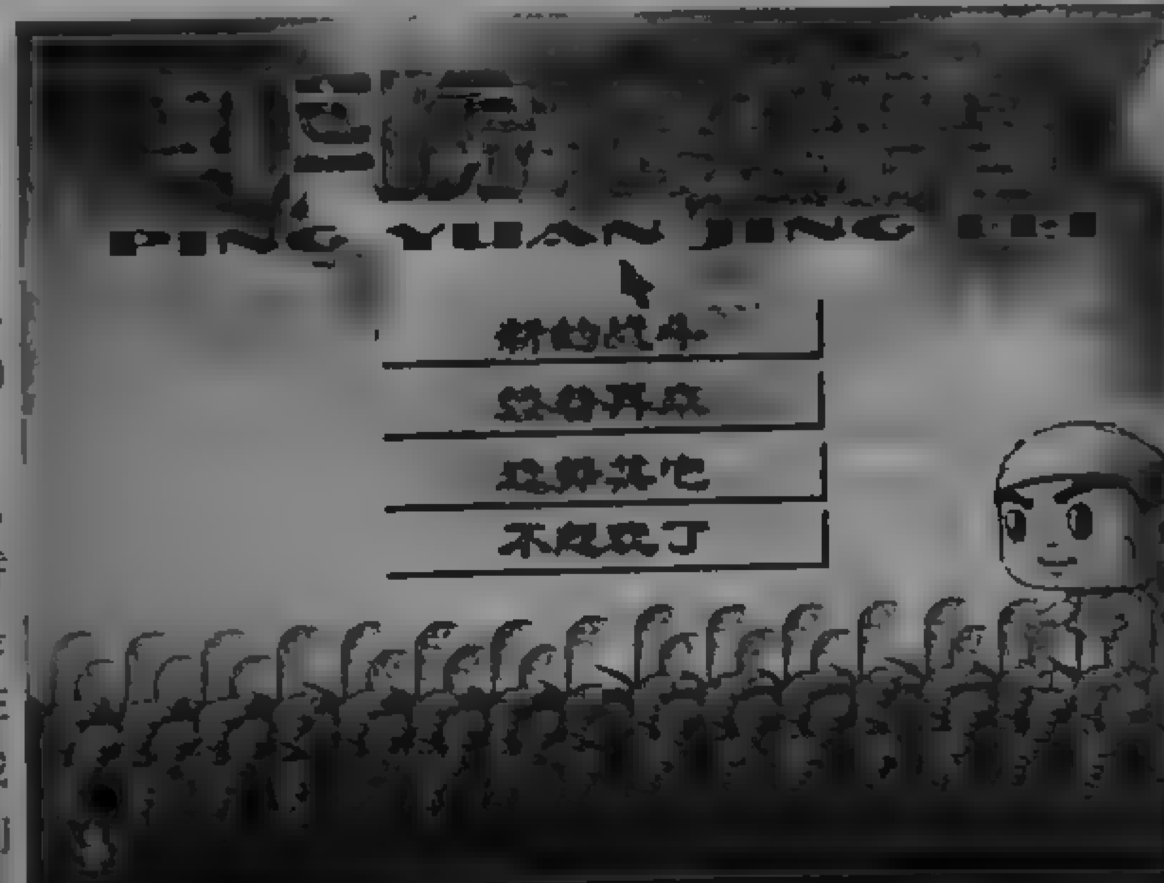
图像表现：75	70
音乐音效：80	
操　控：89	
创　意：86	
动　感：73	

■文/枫茗轩工作室・志云

"让敌人迷失在人民战争的汪洋大海中！"伟大的毛主席在抗日战争中期提出了这样的战略。于是，广阔的华北平原上，广大的敌后抗日根据地里，到处响起了枪声和地雷的爆鸣，敌人无论走到哪里都要遭受无情的打击，到最后已是闻风丧胆、草木皆兵，躲在炮楼里不敢出来……

这样一幕情景，想必在每一个人的脑海中都曾浮现并且一度根深蒂固吧？从很小的时候起，我们就从一系列的革命战争片中（最有名的当数《地道战》和《地雷战》了，当然还有其他的著名影片）了解了伟大而艰巨的抗日战争篇章：敌人猖狂围剿，革命群众被杀害，战士发誓复仇，敌人吓破胆，最后是一声轰隆，日伪军的炮楼在落日的余辉中慢慢化为残垣断壁，而人民终于欢呼拥抱在一起。简单的情节，简单的逻辑，概括的是中国永载史册的一页。但是随着岁月的流逝，人们似乎渐渐淡忘了这一幕，只有在电视频道重播这些昔日的战争影片时才会猛然想起，而现时的人们更多的是陷入了繁忙的工作、生活和娱乐中。因此，当国内游戏制作小组"玩具兵"的三个年轻人——因为机缘、巧合还是其他原因不得而知——试图把这类题材搬上游戏屏幕时，我们不能不说他们是既保持了传统，又为国内游戏业寻找到一个新的题材类型——尽管我认为他们早就应该想到这一点，因为在我很小的时候就梦想成为抗日英雄，只是苦于晚生了半个世纪。

这就是《平原惊雷》的历史大背景，如果要由某些领导来评论，这将是一部极具思想性、革命性和教育意义的作品，可是现在的游戏业不兴这个；大家伙儿只是关注游戏的创意和内涵。一个游戏只要题材不盲从（但也不必标新立异），内容充实而又有新意，就算得上是一款好游戏，当然技术上还得跟上时代发展的步伐。现在拿九五、九六年的游戏来看，极大部分称得上是"不堪入目"，确实已是上个世纪的作品，因此游戏如果要立足，图画质量和音乐水平不能太低，而要成为上乘之作，则各方面都需上乘。据此来作评判，加上玩家要支持国内游戏的信念帮忙，《平原惊雷》当属于值得一玩的范畴。



但是丑话要说在前面，"丑媳妇总得见公婆"，《平原惊雷》有着国内大多数游戏共有的弊病，就是技术上有些落后。从画面来看，《平原惊雷》采用 640×480 真彩色二维图画，包括作战时的地图和各种人物造型，显得比较简洁。游戏中的人物是以漫画式的大头风格设计，汉奸的奴颜卑膝和狡猾，日本兵的趾高气扬和奸诈，以及伪军的诚惶诚恐和胆小都刻画得惟妙惟肖，而一旦看到某人慈眉善目或是浓眉大眼，你就知道是自己人。由此判断似乎游戏制作者是不屑与时下流行的 3D 图画"同流合污"（但事实上应当是力有未逮吧）。尽管游戏宣称实现了真彩色拖膜、实时贴图滚屏等技术以提高游戏速度和画面质量，但看来并没有对二维图画画质有什么提高，相反，一旦进入落雨的场景，游戏速度倍减，从每秒 25 帧左右降到 12 帧左右，实在让人……不知道说什么好。在此只希望游戏制作人能够多对游戏进行些优化，况且 250MB 的程序体重对这样的一款游戏来说似乎稍嫌过重。如果国内游戏制作组的技术水平能够赶上欧美，相信一款 3D 的未来《平原惊雷Ⅱ》一定能大大超过一代（就是我们现在所谈到的）的影响，就像当初的《魔法门英雄无敌Ⅲ》之于前代一样。



《平原惊雷》采用了当初8位的任天堂红白机上常有的《炸弹超人》(Bomb Man)——提起它我的脸上就禁不住露出幸福的笑容——的游戏方式，十分的简单而且老少皆宜，但是又加入了更多的元素，不但场景变得复杂和丰富，手里的作战武器也变得更多样化，大大增强了该游戏的可玩性。假以时日，相信它一定能成为《炸弹超人》的代用品——提到《炸弹超人》，相信广大玩家就完全知道《平原惊雷》是个什么样的游戏了吧？什么？没见过《炸弹超人》?！你还是玩游戏的人吗？……算了，还是让我再来具体说明吧。

这类游戏最重要的就是地图。因为是一个考究玩家反应能力加智力水平以及心理素质和观察环境能力&策略运用……的游戏，地图上包括村落、炮塔、地堡、树木等障碍物的布置就得错落开来，同时还要有一定规律，而玩家就要在这样一个环境中与大量的敌人周旋，不但要善于隐蔽自己，同时还要一个一个消灭敌人（如果用雷当然可以不止一个）——听上去似乎有点像《盟军敢死队》，不过这个游戏可没那么超级变态，而且死了之后还可以继续玩下去。游戏一开始就给了三条命，每五千分还可以加一命，特殊物品医药包也是加命的。游戏提供单人爆机，从民兵队长“大山”和村妇女主任“翠翠”中任选一个，也允许双人过关，情节当然也就要有所调整。我想，以后再增加些人物(包括敌我两方)，说不定还可以连线作战，或同伴或敌人，那就更妙了。

游戏需要相应的战术应用，单人作战跟双人并肩对敌有着完全不同的乐趣，单人的时候更要看你的智谋和胆色；双人则需注重配合，因为敌人的数量也相对增加了，可以用一人诱敌，另一人在旁从容施放“冷箭”、“手雷”“明枪易躲，暗箭难防”也。有的敌人常常老远就放枪，近距离的时候则还要先跑上两步才开枪，这样是给躲避敌人和打击敌人的契机。但是事实上敌人的群体智慧还是相当具备的，尤其对于那些老奸巨猾的头目，不但生命较普通士兵多一倍，智力也高出一筹，一旦碰上你就很难把他们甩掉，只有不停地拐弯，但因此也常常惊慌失措地撞到更多敌人，到最后陷于重重包围，壮烈牺牲，但记得临死前一定要先放一颗雷，“宁为玉碎，不为瓦全”是乎。

除了战术上的运用，多多利用外部条件来装备自己，增加自己作战能力也是相当重要的。增强炸弹威力的TNT瓶当然必要，捡到子弹也是很欣喜的事，靴子能加快你的移动能力，到最后子弹都追不上你，何乐不为？如果碰到无敌衣衫，千万不能错过，捡了它马上冲入敌人重围，先把大头目们消灭了……

看了如上描述，是否心痒难熬？一个如此有趣的游戏，一个中国人的游戏，加上现在日本人正在嚣张，看来有必要提们大家赤膊齐上阵了。

至于《平原惊雷》的音乐音效也没有什么突出的地方，因为游戏内容的缘故，音效显得更为丰富，比如用匕首杀死敌人时敌人的惨叫就和用手枪不一样，并且不同的敌人(伪军、皇军、汉奸以及他们的头目)也有不同的临死前的哀嚎；使用不同武器则有不同的配音出现（这是当然的了），而且敌人的说话也很有趣，比如伪军常用的一句“站住，不然我开枪了”，但你常常不等他说完，就手起刀落，了结了敌人的狗命。而背景音乐则相对更不突出，也许“玩具兵”小组的成员不想让音乐太杰出而冲淡了游戏的内容？要不看来也只有等到二代的出现才能欣赏到更好的背景音乐了——当然不是说要优美，只要能增加对游戏娱乐过程的烘托就行了，但看样子国内游戏的音乐制作人员现时还太缺乏了。

说了这么些《平原惊雷》的缺点，弄得玩家的心情也变得灰蒙蒙的，要对国内游戏失去了信心。但既然我提到该游戏可以做第二代产品——是否真要做可就不得而知了——那么一定是有它的原因，而这个原因就归于《平原惊雷》的游戏内容。采用抗日战争时期的题材，《平原惊雷》还确立了它不同的游戏方式，既不是纯角色扮演游戏，也不是纯动作游戏，而是二者兼而有之。也许你要说这样的游戏多的是，但事实上《平原惊雷》的角色扮演成分很少，甚至可以说不真实，只是在必要的时候发展一下情节，以便让你继续游戏，真正的要数动作成分才是让玩家感受到乐趣的真源。

编辑/游骑兵



出品公司:玩具兵
国内发行:晶合
发行版本:1 CD / WIN9X
类　型:动作[AC]
最低配置:P133/16MB、声卡、4速光驱
推荐配置:-
3D加速卡:不支持
多人游戏:支持
控　制:鼠标+键盘
出品日期:2000.1

最终幻想Ⅷ系统详解

■文/Round Knight

在广大PC玩家的期待下，《最终幻想Ⅷ》PC版(以下简称FF8)终于在2000年1月25日发售了。我奋战数昼夜，终小有所成，现愿与诸位共同分享战果。下面我就分几个方面来介绍FF8。

G.F.篇

这里所说的GF(Guardian Force)与历代FF中出现过的召唤兽大致相同。在战斗中选择GF指令即可将融合(Junction)的GF唤出。但在本作中GF的作用不仅仅如此。通过融合GF，还可以让角色同时拥有GF所具有的能力(ability)。能力可以通过战斗取得的AP习得，一共有六大类。

①指令能力

这项能力决定了GF所融合的角色在战斗中可使用的指令。指令除了Attack以外，其它可任意组合。分别是：

Magic	使用魔法
GF	召唤GF
Item	使用物品
Draw	从敌方抽取魔法或GF
Card	将敌人变为卡片
Doom	使敌人进入“死的宣告”状态
Mad Rush	使我方全员发狂，自动攻击，且物理攻击能力上升，速度变快。
Treatment	治疗异常状态
Defend	敌人的攻击对使用者无效，直到输入下一指令。
Dark Side	以十分之一HP为代价，以三倍攻击力攻击敌人
Recover	我方单体恢复
Absorb	吸收敌人HP
Revive	我方单体复活
Kamikaze	以生命为代价，重创敌人
LV Down	令敌人等级降低
LV Up	令敌人等级升高
Devour	吃掉敌人!
Minimog	召唤Mog恢复GF

②角色能力

这项能力可以强化角色，角色的能力分别有HP/Str/Vit/Mag/Spr/Spd/Eva/Hit/Luck：

+?%	对应的能力增加相应的百分比
Bonus	对应的能力在角色升级时上升
Cover	替队友承受攻击
Counter	受攻击时反击
Mug	Attack变为Mug攻击的同时偷窃
Auto-Reflect	战斗中自动拥有“魔法反射”状态
Auto-Potion	战斗受伤时自动使用恢复药
Auto-Haste	战斗中自动拥有“加速”状态
Initiative	进入战斗时ATB槽处于全满状态
Auto-Shell	战斗中自动降低所受魔法损伤
Auto-Protect	战斗中自动降低所受物理损伤
Expend×2-1	在魔法连续使用2次状态下释放2个只消耗1个
Expend×3-1	在魔法连续使用3次状态下释放3个只消耗1个
Med Data	使用恢复药时产生双倍效果
Move-HP Up	移动时自动恢复HP
Return Damage	战斗受到伤害时给敌人以所受伤害1/4的反击
[illegible]	预防一切不良状态

③队伍能力

这项能力与角色能力相仿，但只要有一个人装备，就能对整个队伍造成影响。分别是：

Move Find	发现隐藏的抽取点和存盘点
Enc-Half	遇敌机率减半
Enc-None	不遇敌
Alert	增加从背后偷袭敌人的机率
Rare-Item	战斗后获得珍贵宝物的概率提高

④G.F.能力

这项能力是提高GF自身的能力。分别是：

SumMag+?%

GF的攻击力增加相应的百分比。

GFHP+?%

GF的HP增加相应的百分比。

Boost

召唤GF时按B9键，在屏幕的右下角会出现一个数字(初始值为75)，代表GF发挥攻击力的百分比。此时不停地按B1键会增加这个数字。当出现×时再按键数字又会返回到75。

⑤菜单能力

可以通过菜单中的Ability选项使用这种能力。分别是：

Haggle	购物时便宜
Sell-High	可以高价卖出物品
Familiar	可在商店买到隐藏物品
Call Shop	在菜单里就能买到物品
Junk Shop	在菜单里就能改造武器
××Mag-RF	由物品精制相应的魔法
Ammo-RF	由物品精制弹药
Tool-RF	由物品精制道具
××Med-RF	由物品精制恢复药
Mid Mag-RF	把初级魔法浓缩为中级魔法
High Mag-RF	把中级魔法浓缩为高级魔法
Med LV Up	[illegible]
Card Mod	把卡片变为道具

⑥融合能力

这项能力可以让角色在Junction菜单

里融合魔法，提升自己的能力。分别是：

HP/Str/Vit/Mag/Spr/Spd/Eva/Hit/Luck－J

将魔法分别融合在HP上限，物理攻击力，物理防御力，魔法攻击力，魔法防御力，速度，物理攻击回避率，物理攻击命中率，幸运值上。

Elem－Atk－J

使角色具有相应属性的攻击力

Elem－Def－J/×2/×4

使角色具有相应属性的防御力。当防御超过100%时，受到此属性攻击会恢复HP。

ST－Atk－J

使角色具有相应状态的攻击力：

ST－Def－J/×2/×4

使角色具有相应状态的防御力。当防御达到100%时，便不会陷入此种状态。

Ability×3/×4

可装备的角色或队伍能力增加。

上面介绍的各种能力中，有些在一开始不会出现，需要在修得某项能力后才出现。详情还请大家慢慢摸索。介绍完能力，下面就该是GF篇的重头戏了：GF入手方法！

Quezacotl

敌全体雷属性攻击。Disc1初期，Squll在教室里自己的终端机上取得。

Shiva

敌全体冰属性攻击。Disc1初期，Squll在教室里自己的终端机上取得。

Ifrit

敌全体炎属性攻击。Disc1在炎之洞穴的测试中打倒它即可获得。

Siren

敌全体无属性攻击，附加沉默状态。Disc1在电波塔顶的Boss Elvoret身上抽取。

Brothers

敌全体地属性攻击。Disc1来到德林市卡威上校官邸，会接到去无名王墓查找武器编号的测试。在无名王墓中，先在右边打倒弟弟，再分别把上面和右边的开关打开，最后从正下方进入中央的建筑打倒哥哥即可获得

Diablo

敌全体无属性攻击，按比例扣除敌人HP。Disc1领完毕业成绩后，学院长会给Sqall第一个任务。离开前与院长谈话，他会给你Magic Lamp。在任何地方使用它，打倒Diablo即可。（记着先save，否则你被KO时别怪我没提醒你。）

Carbuncle

我方全体附加单体攻击魔法反射状态。Disc1末尾刺杀魔女阶段，Squall救助Rinoa时，与两只Lguion交战，从其身上抽取。

Levianthan

敌全体水属性攻击。Disc2导弹袭击事件之后，巴拉姆学院停在海面上，Sqall被叫到地下室见Master，与其战斗时，先将其防护罩破坏，再从其身上抽取。

Pandamona

敌全体风属性攻击。Disc2在巴拉姆与风神和雷神交战，从风神处抽取。

Cerberus

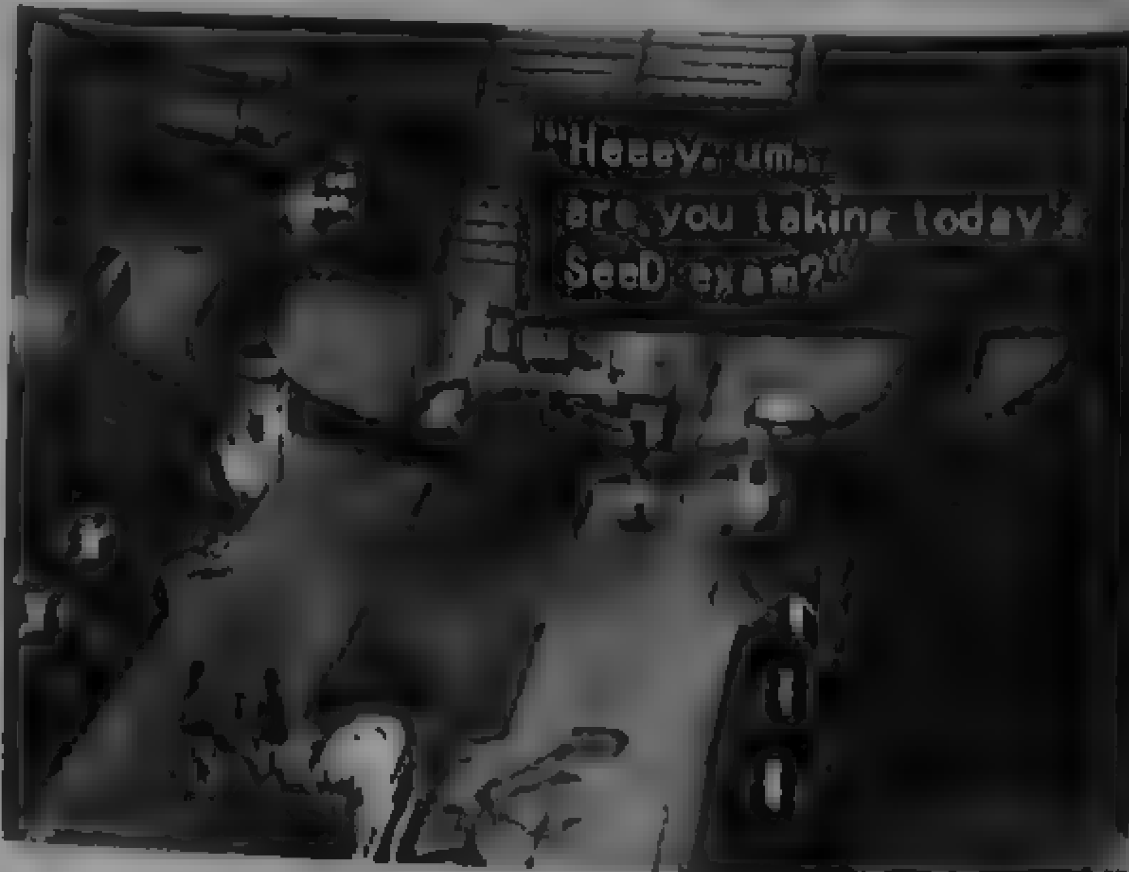
我方全体进入魔法可连用3次和2次的状态。Disc2末尾进入加尔巴迪亚学院，经体育场进入正厅，打倒它即可获得。

Alexander

敌全体圣属性攻击。Disc2与魔女交战时，从其身上抽取。

Doomtrain

敌全体毒属性攻击，附加各种不良状态。Disc3来到艾斯塔，进入月之泪发生场，在中央石像群下找到solomn ring，再收集steel pipe、malboro tentacle、remedy＋各6个，然后使用solomn ring即可。



Bahamut

敌全体无属性攻击。Disc3乘飞艇来到地图西南角的海洋探查研究所，大厅中有个光柱，当它发出环形光时不要移动，否则会遇敌。接近后调查，会出现三个问题，答案分别选第1、2、3项。其中问题三的第三项是看不见的。之后战斗打倒Bahamut即可。

Jumbo Cactuar

敌全体无属性攻击。Disc3乘飞艇来到地图南端的仙人掌岛，岛上有一个若隐若现的仙人掌。打倒它即可。

Tonberry King

敌全体无属性攻击。Disc3先在塞恩特拉遗迹打倒Odin(后详述)，再回到这里。在门口的平台上打倒18至22只左右的Tonberry，Tonberry King就会出现。打倒它即可。

Eden

敌全体无视防御力强弱无属性攻击。Disc3打倒Bahamut后，原地出现一个洞，爬下去调查蒸汽机并获得20单位蒸汽。先用4单位启动第一台电脑，之后的四台电脑又共会用6单位，最后有一个大机器要用4单位，但这里必须选第二项让Zell修理它。打开门后继续向下，这时即使你装备Enc－None也会遇敌（很难打）。另外还有一种方法可不遇敌，先用4单位启动第一台电脑，再用2单位启动第二台，门会打开。不要管出现的电脑，在其左方用4单位打开那道门，从发光的电脑处会再得到7单位，回到刚才那台没调查的电脑处反复调查并选第一项，直到来到一个大机器处，用4单位打开门。存盘后在最底层用10单位启动机器，并与Ultimate Weapon战斗，从其身上抽取即可。

除了上述的16只GF，还有几只不能装备的GF：

Phoenix

敌全体炎属性攻击，我方全体复活。在北方雪原的村子的最深处的房子见到Laguna雕像并与雕刻家交谈，再去长老家交谈，最后回到雕刻家那里，他会让你找五块石头。青之石就是Laguna雕像旁蓝色石头；风之石在刚下电梯的头两座房子之间；顺着长老家右边的树根向上爬可得到命之石；乘电梯回到地表，右方的阴影处可得到影之石；最后的水之石在池塘中的青蛙脚下，但雕刻家却否认这是水之石，此时到隔壁艺术家的洗手池就可取到水之石。把石头都交给雕刻家后，再去见长老即可得到phoenix pinion。在战斗中使用它便可召唤出phoenix，以后在战斗中phoenix会随机出现。

Odin

敌全体必死攻击，对Boss作战时不会出现。当你第一次进入塞恩特拉遗迹时，会有二十分钟的倒计时。先在神殿内乘升降台到达上层，经左边梯子开动机关。调查梯子间的晶体会出现旋梯，经其登上石台，取下石像上的红宝石继续向上，将宝石装在顶部石像上得到密码。再取下宝石装入原位，输入密码打败Odin即可。此后，Odin在战斗中会随机出现。



Gilgamesh

从Zantetsuken(斩铁剑，敌全体必死攻击)、Masamune(正宗，敌全体超强攻击)、Excaliber(圣剑，敌全体强力攻击)、Excalipoor(伪圣剑，敌全体HP减1攻击)中选一把攻击敌人，可用于对Boss战。Disc3末尾在月之溜多拉与Seifer战斗时，如果你已取得Odin，他便会以斩铁剑向Seifer攻击，而Seifer会以斩铁剑还击，Odin被斩成两半（不知Odin会不会在以后的FF中出现），斩铁剑飞向半空。这时Gilgamesh（他曾在FF5中登场，是个"武器迷"）便会出现，将Seife打倒。此后，Gilgamesh在战斗中会代替Odin随机出现。

Chocobo

敌全体炎属性攻击。在陆行鸟森林抓到陆行鸟后，向Chocoboy买Gysahl Green。战斗中使用Gysahl Green即可。

Moomba

敌全体无属性攻击。从ChocoboWorld游戏中取得Friendship，在战斗中使用即可。

Mog

己方全体GF的HP全恢复。从ChocoboWorld游戏中取得Mog's amulet，他可以让你的GF学会指令能力Minimog，战斗中使用该指令即可。（注意，召唤Mog是要花钱的。）

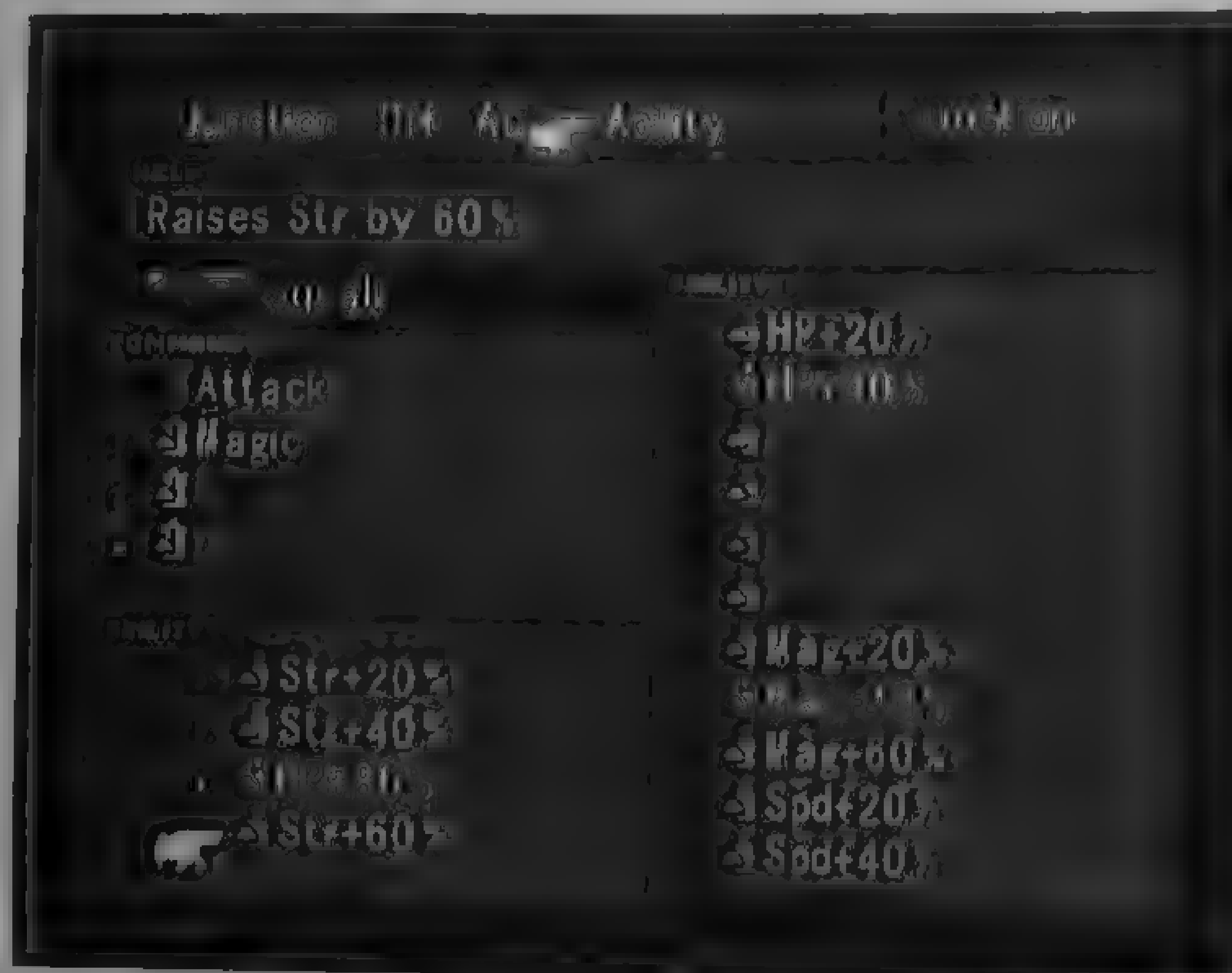
以上我把所有GF的入手方法作了介绍。有一点值得补充的是，如果你忘记从某个Boss抽取GF，Disc4时，在魔女城堡的敌人身上还有机会抽取，详情如下：

GF	敌人
Siren	Tri－point
Levianthan	Traumna
Pandamona	Red Giant
Carbuncle	Krysta
Cerberus	Gargantua
Alexander	Catoblepas
Eden	Tiamat

卡片篇

这是FF8中的迷你游戏，当你用B1键与NPC交谈时，他多半愿意与你一决胜负。取得卡片有三种途径：①通过战胜敌人，取得此种敌人的卡片，但是机率很小。②通过GF Quezacotl的能力card，在战斗中将敌人变为卡片，当敌人的HP较低时容易成功，但对人类或Boss类敌人不起作用。③通过与别人进行卡片游戏获得卡片，





一些珍贵的卡片只能通过这种方式获得。

游戏中卡片一共有四类共10种：Lv1至Lv5为普通的怪兽卡，Lv6和Lv7为Boss卡，Lv8和Lv9为GF卡，Lv10为角色卡。其中后三种卡较为稀有。在每张卡片上有四个数字，分别代表卡片四边的数值。有的卡片的左上角还有属性标记，如炎、冰、水、风等。进行游戏时，双方分别把自己的五张卡片放入3×3的方格内。当你放入的卡片与对方的卡片相邻，且临边上你的数字较大时，对方的卡片就被翻转为你的卡片，最后谁的卡片多就算获胜。当然这只是基本规则，还有一些特殊的规则务必注意：

Open

进行游戏时双方的牌都是翻开的。

Random

己方参战的卡片由电脑随机抽出。

Elemental

在盘面的某些方格加入属性标记。当放入的卡片与此方格同属性时，卡片四边的数值加1，反之则减一。

Sudden death

出现平局时，随机交换双方的卡片，继续交战，直到分出胜负。

Same

当新放入的卡片与两张或更多张相邻，且有两组临边，它们各自两边数值相同，就形成same，这时两组临边的对方卡片会被翻转。

Plus

这条规则与same的区别在于要把临边数值相加，若有两组临边的和相等，临边中对方卡片就会被翻转。

Same wall

有这种规则时，盘面的四边会被赋予A。这样使same、plus应用的机率增大。

此外，当有same或plus形成时，被翻的卡片会被视为新放入的卡进行新的比较。这往往可形成Combo而使局势一发逆转。而等到分出胜负时，就要进行卡片交换，交换的规则有以下四种：

One　　胜方只能取走对方一张卡片

All　　胜方取走所有卡片

Diff　胜方比负方多出几张就可取走负方几张

Direct　双方把属于自己颜色的卡片拿走

以上介绍了游戏的规则，下面就简要说明一下珍稀卡片的获得。在这之前先介绍几个与卡片游戏有关的人物：

Queen of cards

卡片女皇，即站在巴拉姆车站入口处的女子。要得到某些稀有卡，必须输给她特定的卡片。她得赢一张金边的卡片就会换个地方出现，这时你可通过与她交谈得知她所去的地点。当她在多尔出现时，与她正常交谈并选择选项4，就会得知她想要的卡片。将该卡输给她，则另一张珍稀卡片就会在某地出现。输给她的这几张卡片可以从她弟弟处赢回，而其它的卡片输给她则必须从她手里赢回。

Card Club

巴拉姆学院的卡片俱乐部，在Disc2导弹事件之后就可与他们交战。赢他们需要有一定顺序。首先胜过停车场标牌前的三个女生，然后在大门口的提示板前与过路男生(Jack)玩卡片，得胜后就要挑战4 suits。首先是学生宿舍门口附近的男生(Club)，然后是大门口的提示板前的两个女生(Diamond duo)，接下来是二楼电梯外的男生(Spade)，最后是三楼驾驶室里的Xu(Heart)，注意Xu要在学院被修理好后才出现。击败4 suits后去医务室用B1键与医生谈话，得知他是以前的King，接着回宿舍反复睡觉直到Quistis(King)出现向你挑战。打败她后，到训练中心就可以与最后的Joker交战了。如果上述人物不与你玩卡片，就先和校内的其他人玩，再去找他们。

珍稀卡片获得方法

LV8 GF卡

Chubby Chhocobo

先把Chocobo卡输给卡片女皇，再从巴拉姆学院图书馆外长椅上的男生处赢得。

Angelo

劫持总统列车时，从Watts处赢得。

Gilgamesh

从CC团King处赢得。

Mini Mog

巴拉姆学院内跑圈的男孩处赢得。

Chocobo

分别在六个陆行鸟森林获得认证，再去陆行鸟圣域取得。

Quezacotl

FH的站长处赢得。

Shiva

先在廷帕编辑部的书堆里找到Naughty Magnize，然后交给白色SeeD船上的Zone即可获得。

Ifrit

打倒它时获得。

Siren

在多尔酒吧二层击败老板后，他会带你去他的房间，再与他玩即可赢得。

Sacred

打倒它时获得。

Minotaur

打倒它时获得。

LV9 GF卡

Carbuncle

从CC团Heart处赢得。

Diablo

打倒它时获得。

Levianthan

从CC团Joker处赢得。

Odin

打倒它时获得。

Pandamona

在巴拉姆镇打败风神与雷神后，从旅馆外的男子处赢得。

Cerberus

打倒它时获得。

Alexander

在月球站，从Piet处赢得。

Phoenix

先把Doomtrain卡输给卡片女皇，再从艾斯塔都市大统领官邸内的辅佐官处赢得。

Bahamut

打倒它时获得。

Doomtrain

先把Alexander卡输给卡片女皇，再从廷帕酒吧老板处赢得。

Eden

打倒持有Eden的Boss时获得。

LV10 Player卡

Ward

Squll从月球站回到地球后，在艾斯塔都市从Dr. Odine处赢得。

Kiros

先把Mini Mog卡输给卡片女皇，再从德林市商店街的某一黑衣男子处赢得。

Laguna

在月球站，从Ellone处赢得。

Selphie

托拉比亚学院废墟喷泉旁的女生处赢得。

Quistis

巴拉姆学院食堂右侧餐桌的内侧男生处赢得。

Irvine

先把Mini Mog卡输给卡片女皇，再从FH站长的妻子处赢得。

Zell

毕业后，带Zell去巴拉姆，从她母亲处赢得。

Rinoa

在德林市，先把Ifrit卡输给Caraway上校，再从他那里赢得。

Edea

Disc3在Edea的家，从Edea处赢得。

Seifer

Disc3在Edea的家，从Cid院长处赢得。

Squll

Disc3在飞艇上，从Laguna处赢得。



必杀技篇

与FF7的Limit技相似，FF8每一个角色都有自己的必杀技。不同的是必杀技是随机发动的，但在角色HP低于20%，即HP显示为黄色时出现机率较大。当必杀技出现时，Attack指令右侧会出现一个小三角，再按方向键右即可发动。如不出现，可连按换人键B3直至出现。

Sqall

他的必杀技是随武器的提升而增加的，而要改造武器必须取得相应的武器月

刊。当 Sqall 的必杀发动后,屏幕下方会出现一条棒　当右侧的能量波到达左侧方框时按 B6 键,即可增大威力。随后 Sqall 还会随机使出终结技.

武器月刊取得方法

3月号	打倒电波塔顶的 Boss Elvoret 后取得
4月号	Sqall 毕业后,在其宿舍床边的桌子上
5月号	德林市刺杀魔女事件中,Rinoa 独自潜入总统府时从屋外的井盖进入下水道后取得
6月号	从导弹基地逃出时,打倒基地门口的 Boss 后取得
7月号	游戏中期回到巴拉姆学院,从训练设施中找到
8月号	在被摧毁的托拉比亚学院喷泉处向下走,离研幕底边很近时会看到它的一角
创刊号	Disc3 在 Laguna 从月之猎多拉研究所逃脱的事件中,先与 Dr. Odine 谈话了解创刊号的有关情报,出门后再返回即可找到

Rinoa

她的必杀技分为两种,一种是满足必杀技条件时发动的,另一种是由其爱犬随机发动的,而通过取得宠物杂志可学到新的必杀技。当进行新的必杀技修炼时,只要把 Rinoa 编入队中到处走动即可。

宠物杂志取得方法

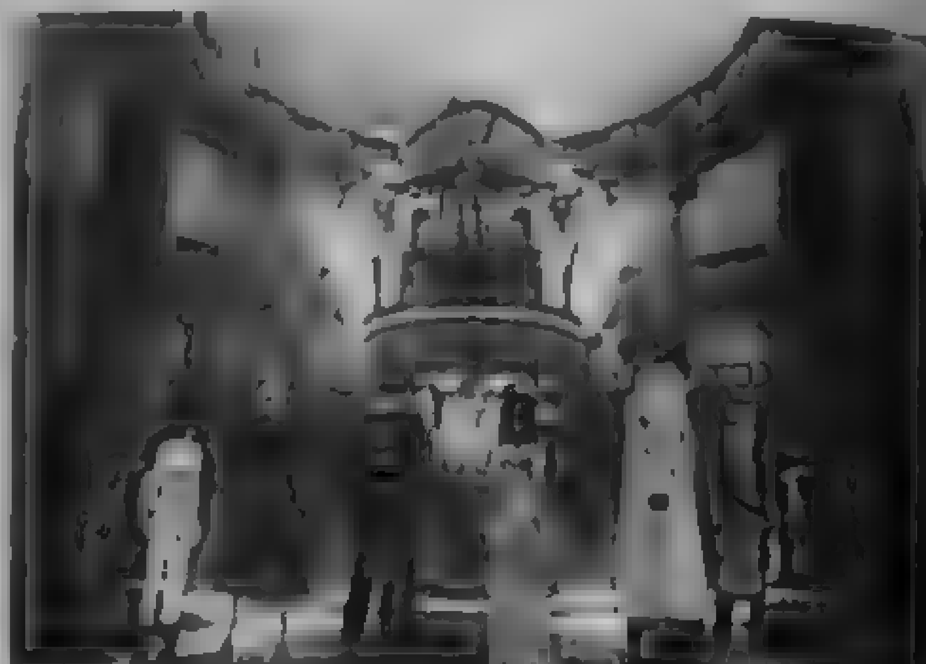
1号	毕业后的第一次任务中,在火车上从 Zell 那里取得;
2号	劫持总统列车后,在车中 Rinoa 的房间找到
3号	在廷帕镇买到.
4号	在廷帕镇买到.
5号	在艾斯塔都市买到.
6号	在艾斯塔都市买到.

[illegible]

他的必杀技令人想起 FF6 中的马修。在一定的时间内按提示输入指令即可,输入的速度越快,攻击的次数就会越多。而要学习新的招式必须取得格斗之王杂志。

格斗之王杂志取得方法

001号	在沙漠收容所一层的右侧房间取得.
002号	在巴拉姆镇打倒风神和雷神后取得
003号	在艾斯塔都市买到
004号	在艾斯塔都市买到.
005号	在艾斯塔都市买到



Irvine

必杀技发动后,在一定的时间内连按 B6 键,即可用枪连续打击敌人。当然你必须先买了子弹,而且当 Irvine 武器的等级越高时可使用的子弹种类就越多。当所用子弹是对单体攻击时,还可用方向键控制瞄准

Selphie

她的必杀技是随机抽出一种魔法使用,可以不断重新选取直至满意为止,而且所用魔法不限于自己所拥有的。

Quistis

她的必杀就是 FF 系列中的青魔法(即 FF7 中的 E-skill),可以通过特殊的道具习得。这些道具可从特定怪物处取得,也可用 Card-Mod 由特定的卡片变得.

[illegible]

青魔法	所需道具
Laser Eye	(None)
Acid	Mystery Liquid
Ultra Waves	Spider Web
Gatling Gun	Running Fire
Electrocute	Coral Fragment
Fire Breath	Inferno Fang
Level ? Death	Curse Spike
Bad Breath	Malboro Tentacle
Degenerator	Black Hole
White Wind	Whisper
Aqua Breath	Water Crystal
Homing Laser	Laser Cannon
Micro Missile	Missile
Mighty Guard	Barrier
Ray-Bomb	Power Generator
Shockwave Pulsar	Dark Matter

陆行鸟篇

曾在 FF 系列中数次出现的陆行鸟在 FF8 中当然不能少,此次你必须到世界各地的陆行鸟森林去捕捉它(就是那种圆圆的树林)。当你捕捉到陆行鸟后,即可在战斗中用 Gysahl Green 召唤它(很可爱呦),并可通过 ChocoboWorld 的小游戏使它变得更强。捕捉陆行鸟要按以下步骤进行:

①用陆行鸟之笛(按住 B3 键不放)探得敏感点

②用陆行鸟之网使小陆行鸟出现。

③重复上述步骤直至该森林的所有小陆行鸟都出现。

④使用陆行鸟之网,只留下一只小陆行鸟.

⑤与之交谈后,陆行鸟妈妈就会出现。这时你就可以乘坐它到处逛了!

当你使陆行鸟妈妈出现后先别急着骑,再次探得敏感点并进行捕捉就可得到该森林陆行鸟的认证。以后你再来此森林时就可直接骑陆行鸟了!

后记

以上我详细讲解了 FF8 系统,关于攻略我不愿意再多说,希望大家自己去领略 FF8 的魅力所在。笔者推荐两个最终幻想的中文网站,如果你还有什么问题,可以去看看。

http://ffworld.yeah.net

http://ultiff.top263.net

这里再告诉大家一个好消息,FF9、FF10、FF11 的发布都已排上日程了,让我们耐心等待吧!

编辑/游骑兵

攻略指南——

机甲战士Ⅲ海盗之月

■文/SilverWolf & Derbybob

阳光穿过云层的缝隙照射在冰冷的大地上。报废的战车和机甲的遗骸,还有那一望无际、不时卷起阵阵沙砾的大地,不仅叫人感到无尽的荒凉,而且还会有一种莫名的恐惧!只有狂风在这片土地上像魔鬼一般的嚎叫,静静的,冷冷的,仿佛这里是生命的禁区。

突然,大地在颤抖,发动机的轰鸣声打破了这死寂。数架全副武装的战斗机甲出现在山头,

"Follow me!"

"Yes sir!"

话音未落,山头上一部机甲的头部就被一束泛着幽幽蓝光的激光击中而瞬间爆裂,冒着冲天的火光倒向地面。余下的几部机甲还没做出任何反应,就又有一部机甲报废了。在这慌乱之际,一名战士喊道:

"I found them!"

"All mech attack the target,fire! fire! now fire!"指挥官大叫。

这时,余下的机甲把所有的炮口都转向了藏在山坳里的三部敌方机甲。见已暴露目标,三部敌方机甲同时站起,炮口处火光四射,子弹像暴雨般倾泻而出。至此一场残酷的战斗才真正开始,纯净的空气顿时弥漫着烟尘,充斥着浓浓的火药味。各种激光泛着不同的颜色在穿梭,各种机关炮弹、导弹、火箭在被浑浊的空气染得看不清的空中飞来飞去,与枪炮声、爆炸声、战士的叫喊声共同交织成一幅惨不忍睹的激战场面。仿佛只是一瞬间,整个世界随着一声震耳的巨响又恢复了平静。余尘慢慢覆盖着冒着滚滚浓烟的破碎机体,再无任何声响——全完了,一切都结束了,在这场激烈的战斗中无一幸存,未来的机甲战争就是这么残酷!

看过上边一段文字,你是不是已经热血沸腾、跃跃欲试了?不错,MicroProse 的《机甲战士Ⅲ》(Mech Warrior 3)这部有史以来最优秀的机器人战斗模拟游戏已经推出有一段时间了,想必喜爱机甲模型或是模拟游戏的玩家早已领略过它的风采。但在爆机之后,却令人感觉到这款大作在其身后形成的这类游戏的真空状态,因为没有一部类似的游戏能超越《机甲战士Ⅲ》了,这段时间我想大家都不好受吧。

但是没关系,因为《机甲战士Ⅲ》的任务版《机甲战士Ⅲ海盗之月》(Mech Warrior 3: Pirate's Moon)终于推出了。

在续作中,《机甲战士Ⅲ》的所有优点都被保留下来,从所附的游戏场景图中可以发现,《海盗之月》中的图象效果又有了很大的提高,至于声效方面的表现则与前作保持了同样优秀的水准。

在《海盗之月》中一共增加了五种新型机甲,它们分别是 100T 的 Atlas 机甲(图1)、85T 的 Masakari 机甲(图2)、80T 的 Awesome 机甲(图3)、50T 的 Centurion 机甲(图4)和 50T 的 Ryoken 机甲(图5)。同时还从原来的机甲中去掉了六部,它们分别是 100T 的 Annihilator 机甲、100T 的 Daishi 机甲、60T 的 Champion 机甲、50T 的 Blackhawk 机甲、40T 的 Strider 机甲和 30T 的 Firefly 机甲,而机甲的 AI 等方面都做了相应的提高,玩家可以运用的整个机甲队伍可谓是大换血了。武器方面倒没什么可说的,虽说增加了几种武器,但效果都不太明显,所以在这里就不占篇幅了。

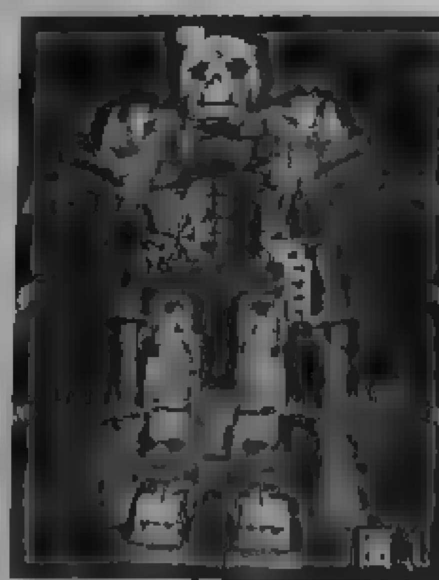
在开始详细介绍任务策略之前,我先简单介绍一些战斗中的经验。在《海盗之月》的任务里,好多都需要争取时间,所以象在前作中通过降低机甲的速度来换取机甲负载增加这样的策略就不可取了,否则会得不偿失的。还有,导弹的作用在《海盗之月》中得到极至的发挥,它在许多任务里对击毁敌方的机甲起了决定性的作用(如第3关等)。剩下的一些技巧和经验在以前的杂志中都有介绍,在这里就不再"废话连篇"(免得编辑说我有骗稿费的意图),接下来这篇文章的重头戏就上演了。

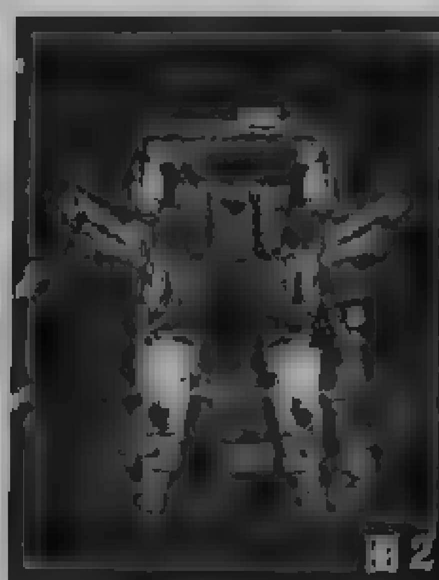
操作简介表:

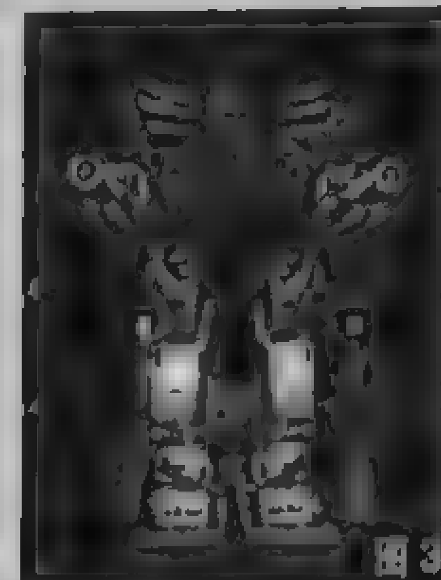
游戏中的所有控制键都可以在设置菜单中修改,为方便大家纵览战斗机甲的所有功能,特归纳总结如下:

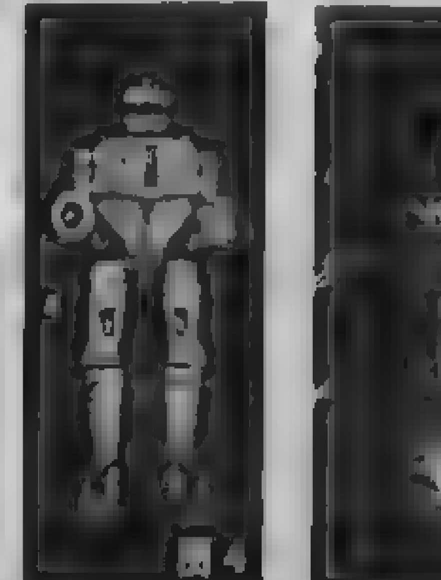
[illegible]	
↑	前进

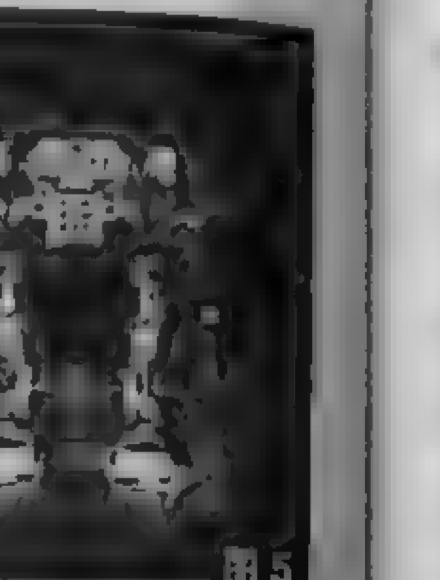



图1


图2


图3


图4


图5

↓	后退
→	左转身
←	右转身
鼠标	瞄准镜在座舱视野中移动
【Back Space】	发动机前进/后退切换
【1】至【0】	0%－100%发动机输出
【J】	跳跃，按住一段时间可飞行(机器人必须装备JumpJets)
【Delete】	向左跳
【END】	向后跳
【PgDn】	向右跳
【<】	机甲上半身向左转
【>】	机甲上半身向右转
【+】	机甲头部抬起
【-】	机甲头部低下

武器控制

【Space】或鼠标左键	开火
【]】	下一武器组
【[】	上一武器组
【Enter】	下一个武器
【F1】至【F5】	第1至第5武器组切换
【Shift】+【F1】至【Shift】+【F5】	把某一武器编入第1至第5武器组
【\】	武器射击顺序模式切换键
小键盘【Enter】	所有武器齐射(又名"阿尔法攻击")
【F】	强制冷却
【Shift】+【k】	扔掉弹药

视角控制

【X】	摄象机视角模式切换
【ALT】+小键盘【4】	从左边看
【ALT】+小键盘【6】	从右边看
【ALT】+小键盘【2】	从上边看
【ALT】+小键盘【8】	从下边看
【Shift】+【V】	分辨率切换
【Ctrl】+【P】	屏幕射击

目标控制

【E】	锁定下一个敌人
【Shift】+【E】	锁定前一个敌人
【Ctrl】+【E】	锁定距离最近的一个敌人
【W】	锁定已方的一个目标
【Shift】+【W】	锁定已方的前一个目标
【Ctrl】+【W】	锁定已方距离最近的一个目标
【T】	解除被锁定的目标
小键盘【8】	锁定目标驾驶舱(机甲须装备Target Computer)
小键盘【7】	锁定目标左臂
小键盘【9】	锁定目标右臂
小键盘【5】	锁定目标中胸部
小键盘【4】	锁定目标左胸部
小键盘【6】	锁定目标右胸部
小键盘【1】	锁定目标左腿
小键盘【3】	锁定目标右腿

[illegible]

【Z】	瞄准镜缩放
小键盘【0】	锁定瞄准镜缩放
【D】	显示自身损坏程度模式切换
【Ctrl】+【D】	显示敌人损坏程度模式切换
【R】	雷达大小显示切换
【ALT】+【R】	雷达模式切换
【Shift】+【R】	雷达扫描地图显示切换
【H】	平视显示仪开关
【A】	AMS自动反导弹导弹系统开关
【Ctrl】+【W】	探照灯开关
【ALT】+【J】	驾驶员弹射

[illegible]

【F6】	攻击我的目标
【F7】	保护我的目标
【F8】	跟我走
【F9】	呆在原地
【F10】	进入MFB修理
【F11】	进入僚机控制界面
【1】-【4】	选择僚机(在僚机控制界面出现)
【M】	呼叫MFB或确定MFB在哪个导航点展开
【N】	指示下一导航点(在雷达上以黄圈标出)
【Shift】+【N】	指示上一个导航点
【Ctrl】+【N】	指示最近的一个导航点

任务控制

【F12】	任务简介
【Ctrl】+【Q】	离开任务



任务策略

在游戏中的地点是用op: Able、op: Baker、op: Charlie、op: Dug表示的，以下简称A、B、C、D。

Mission1

主要任务：1. 保护B处建筑

次要任务：1. 保护A处露营基地

过关要点：

这是第一关，因此难度一般，而且有一部僚机跟随你。任务开始后，以最快的速度向A处进发，到达时会遇见敌方的一部70T的Thro机甲，可利用僚机和自己的速度优势干掉它（最好集中火力打断它的腿以便俘虏它）。然后还会遇见一部Clint IIC机甲，轻松干掉。再以最快速度向B处前进，快到达时会在11点钟和4点钟方向发现敌方的两部Shadowcat机甲，与基地的防卫武器一起干掉它们。

注：此关难点在于争取时间，敌人会从四个方向进攻，所以不能恋战。

Mission2

主要任务：1. 飞过A处的峡谷

2. 摧毁B处的天线

3. 摧毁C处的天线

4. 安全返回起点

次要任务：1. 回避D处的敌方基地

过关要点：

先到达A处，会遇到一部敌方的Clint IIC机甲，干掉它后飞过峡谷（先加速后再按住【J】键就会飞过去）。在到B处的路上还会遇上一部Puma机甲，处理后，打掉B处的激光防卫炮再炸掉天线。接着向C处进发，在到C处的路上一定要使机甲远离D处的敌方基地，因为在D处的敌方基地旁边有两部65T的Cauldron Born机甲会攻击你，如果战场离D处太近，就会惊动那里的五部敌方重型机甲，它们的火力会让你和同伴瞬间变成星际废铁的。集中火力干掉那两部Cauldron Born机甲后，会从C处出现一部Shadowcat机甲，和同伴"蒸发"掉它后，消灭几部C处的装甲车和几座激光防卫炮，炸掉那里的天线。这时会有一部敌方90T的Supernova机甲急速向你接近，立即集中所有火力消灭它，再返回起点处。（别碰D处的敌方基地，切记！切记！）

注：此关必须给机甲装备JumpJets才能飞过A处峡谷，在飞跃峡谷时不能受到攻击，否则会摔进峡谷里。

COMPUTER & GAME 攻 略 手 记



Mission3

主要任务：1. 保护A处露营基地

2. 摧毁B处的敌方运输卡车和守卫机甲

次要任务：1. 毁灭所有敌方机甲

最后任务：1. 安全到达C处我方基地

过关要点：

任务开始后以最快速度向A处进发，途中打掉敌方的激光防卫炮，接近A处时会从雷达上发现敌方的两部70T的Avatar机甲和一部Ryoken机甲急速向A处袭来。锁定最近的一部Avatar机甲，命令僚机攻击，同时自己躲在土丘后进行攻击。因敌方的Ryoken机甲只会站在A处前的一座小土丘上攻击，所以可先料理两部Avatar机甲，再摆平那部Ryoken机甲。消灭它们后，在A处上方还有一部敌方的Bushwacker机甲，立即消灭它，否则它会在远处用激光攻击A处的建筑物，导致任务的失败。

完成上述作战任务后，让机甲进入MFB进行修理。然后去B处碾碎敌方的三部Elemental机甲和一部赶来救援的Centurio机甲，炸掉那里的敌方运输卡车。在向C处进发的时候会遇上两部Clint IIC机甲，轻松将其做掉，再把机甲开到C处基地。



注：此关有河水可利用，所以应多装备能量型武器。但笔者强烈建议在机甲上装备大型远程导弹，对消灭敌方的两部Avatar机甲和一部Ryoken机甲组成的进攻部队有很大的帮助。有时那部在A处上方的Bushwacker机甲会跑到C处附近，一定要先找到它并将其消灭，否则让它偷袭成功，一切努力都要付之流水了。



Mission4

主要任务：1. 保护A处露营基地

2. 确保运输车的安全

次要任务：1. 摧毁B处敌方营地

2. 摧毁C处敌方营地

过关要点：

以最快速度赶到A处，遭遇敌方两部Clint IIC机甲和Ryoken机甲、Centurio机甲各一部，在B处还有一部Vulture机甲，集中所有火力消灭它们（先打最大最有威胁的机甲）。再全速向C处运动，必须保证已方的运输车经过C处到达D处时的安全。先于运输车到达C处会有敌方的一部Ryoken机甲、两辆装甲车和一座防卫导弹塔出现。和僚机轻松消灭它们，还会有一部75T的Orion出现。先令僚机攻击它，以吸引它的火力，你再从其侧面包抄过去，以形成夹击态势，瞬间变其为星际废铁，（哈哈！可以买废铁赚零花钱了，Cool！）再等运输车安全到达D处。

注：此关要速战速决，切勿恋战，因为运输车是不等你的，所以不要因为恋战而使前面的努力白费。

Mission5

主要任务：1. 摧毁B处敌方基地与守卫机甲

次要任务：1. 保护A处的大桥以使坦克通过

过关要点：

此关又有一个同伴加入队伍（别高兴得太早！从这关开始难度会提升一个级别）。开始后，到达A处大桥会遇见敌方的一部85T的Masakari机甲和一部Conturion机甲正在峡谷对面攻击大桥，立即消灭它们。这时会有我方的三辆导弹车经过桥到达B处。

继续前进，途中打掉敌方的两座激光防卫炮和两辆装甲车后，展开MFB修理机甲。此后开始大战，B处会有敌方的一部100T的Atlas机甲、一部90T的Supernova机甲和一部由敌战地指挥官驾驶的75T的



Madcat 机甲。同时还有一座激光防卫炮和一座导弹防卫塔。立即集中所有火力消灭它们(一场"大"仗)。

注：此关 B 处敌方火力太强，最好采用诱敌深入的战术。还有就是 A 处的大桥只能通过 50T 重的机甲。

Mission6

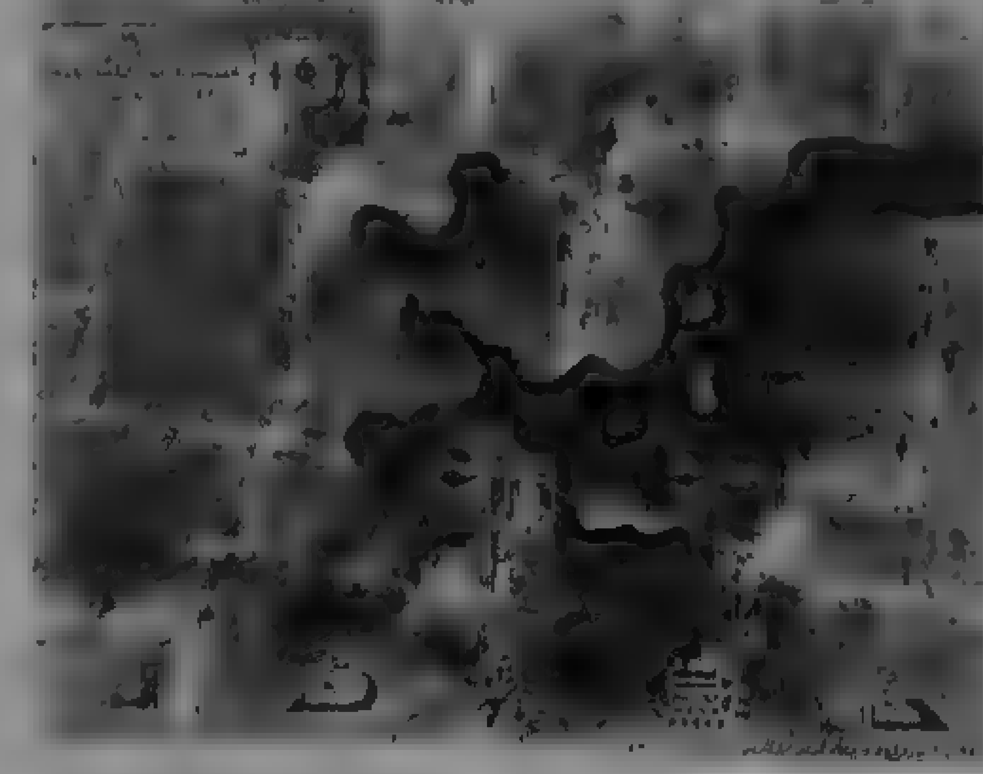
主要任务：1. 击毁 A 处附近避难的敌方机甲

2. 保护 B 处的运输卡车

3. 摧毁 C 处的敌机甲登陆运输船发射台

过关要点：

开始后，向 A 处进发，忽然遭到敌方在那里避难的四部 Clint IIC 机甲和一架战斗机的袭击。不过以我们现在的实力，瞬间就超度它们去极乐世界了。在 A 处展开 MFB 修理受损的机甲，以保持最佳战斗状态。而后向 B 处进发，那里有一场真正的较量在"恭候"你的驾到。途中会遇到"一盘小菜"——敌方的四部 Elemental 机甲，碾碎它们了 接着会遇到两部 Clint IIC 机甲和两座激光防卫炮(真没劲啊)……



到达 B 处开始真正的战斗，敌方会有两部 100T 的 Atlas 机甲，"All mech attack the target. fire!"……经过一场大战，这个星球上又多了不少"垃圾"。(不过这些"垃圾"最好能回收利用，对以后的战斗会很有帮助噢！)

注：在 B 处的路上，雷达会探测到三辆敌方的运输卡车，不要攻击它们，它们可是次此任务的重要保护对象噢！

Mission7



主要任务：1. 占领 A 出的敌机甲登陆运输船发射台

次要任务：1. 清除 B 处的所有敌方机甲

过关要点：

首先告诉大家一个不知"是好是坏"的消息：这关的难度又有了一个"质"的飞越(快变态了！)开始后就会有敌方的一部 Masakari 机甲和两部 80T 的 Awesome 机甲主动从 A 处向我方袭来，立即集中所有火力消灭它们(这才叫战争嘛！)。在 A 处还有一部 Madcat 机甲和一部 Atlas 机甲守卫，不过还是先展开 MFB 修理受损的机甲后再去找它们"玩"。利用地形掩护自己，敲掉 A 处的守卫机甲后，就会有我方的机甲登陆运输船降落。开始向 B 处进发，途中会与敌方的一部 Supernova 机甲和一部 Masakari 机甲遭遇。干掉它们后，修理机甲，接着向 B 处前进，遇上敌方的一部 Masakari 机甲、一部 Awesome 机甲、一部 Atlas 机甲和两部 Conturion 机甲，打赢这场硬仗。Good luck!

注：此关尽量装备大型远程导弹系统，因为两方机甲时常会隔着峡谷作战，光用能量型武器火力不够。注意多移动，敌方也以导弹攻击为主

Mission8

主要任务：1. 保护运输车队安全到达 B 处我方基地

次要任务：1. 摧毁 B 处敌方营地及守卫机甲

2. 击毁沿路的所有敌方机甲

过关要点：

此关的关键仍是争取时间。任务开始后全速沿公路向 A 处前进，干掉途中的两座激光防卫炮后，又遇上一部 90T 的 Sunder 机甲和一部 Vulture 机甲，干掉它们后接着向 A 处前进，同时再打掉途中的两座激光防卫炮。在 A 处会遇见一部 Orion 机甲，干掉它后，A 处一部原先关闭发动机的敌方 Atlas 机甲会立即启动并发起攻击，集中所有火力和僚机消灭它，再摧毁敌方营地。立即向 B 处前进，在到 B 处所经过的最后一座桥的右边的河里有两部敌方关闭了发动机 Bushwacker 机甲躲在那里准备偷袭车队。当车队经过那座桥时，它们就会立即启动钻出水面并攻击车队。我方机甲可提前到达那里占据有利位置干掉它们。在它们偷袭车队的同时，B 处我方基地旁的河里还会钻出一部敌方的 Vulture 机甲偷袭车队，立即消灭它。此后等待车队安全到达基地。



注：此关有河水可以利用，可装备大型能量型武器。因为运输车队不会等待我方机甲，所以时间十分紧迫，没有时间修理机甲和补充弹药，所以任务开始前要进行相应的机甲装备调整。任务中要先于车队到达有敌方机甲的地方并消灭它们。

Mission9

主要任务：1. 保护起点处的我方基地

2. 摧毁 B 处的敌方基地及守卫机甲

过关要点：

时间，时间，真要命啊(能不能把表调慢点?)!不过还好，本关最后一位伙伴也加入队伍了(四大天王？)。开始后全速向 A 处进发，在经过一个土丘后可发现敌方的三部 Sunder 机甲和一部 Avatar 机甲组成的进攻部队急速向我方袭来。立即为僚机指明攻击目标并命令其攻击，自己则全速返回基地，敌方会有一个由一部 Puma 机甲和一部 Conturion 机甲组成的偷袭部队由基地后方开始攻击基地。快速干掉它们后再去僚机那里帮忙料理一下。然后在基地里展开 MFB 修理机甲，再向 A 处的敌方基地进军，在 A 处会遇上敌方的一部 Avatar 机甲、一部 Sunder 机甲和两部 Ryoken 机甲，还有一座激光防卫炮、一座脉冲防卫炮和一座导弹防卫塔所组成的防卫部队。下面的话就不用我说了吧……(哈哈哈！爽啊！)



注：NOTHING!

Mission10

主要任务：1. 保护起点处的我方基地

2. 摧毁 A 处的敌方基地及守卫机甲

3. 摧毁 B 处的敌方基地及守卫机甲

过关要点：

又是时间问题(唉，我都烦了！)。但，这是最后一次了。所以就请大家收起抱怨去接受这最后的战斗"洗礼"吧！(真正变态的难度！)

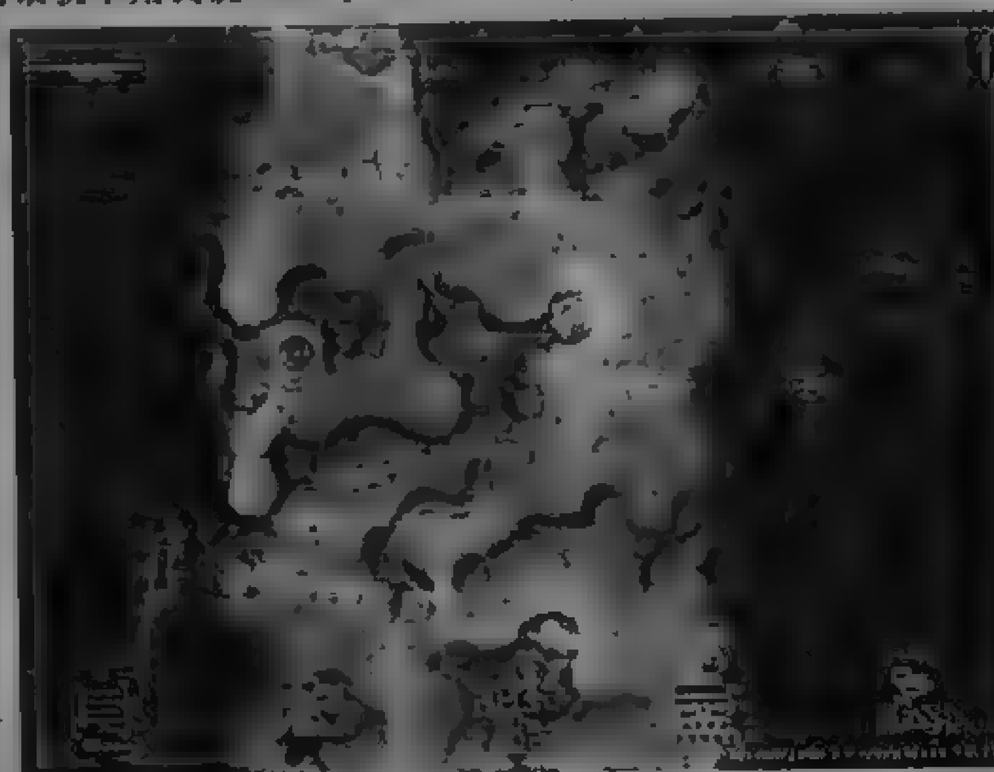
开始后，就全速向 A 处前进，会和敌方发动进攻的两部 Vulture 机甲和一部 Ryoken 机甲遭遇，为同伴指明攻击目标后，再全速返回基地，途中会发现基地的另一边出现敌方的一个由一部 Ryoken 机甲和一部 Shadowcat 机甲所组成的进攻部队向基地袭来。立即集中火力消灭它们(一定要掌握好时间差，否则一定会被敌人攻击得手)。

之后展开 MFB 修理机甲，休整到最佳状态后全体向 A 处出发，干掉 A 处的一座激光防卫炮，接着会有两部 Ryoken 机甲和两部 Shadowcat 机甲出现，"超度它们"后，摧毁 A 处的敌方基地。再在 B 处附近展开 MFB 修理受损机甲，准备最后的决战！

OK，全体向 B 处的敌方基地发起总攻！先干掉 B 处的两座激光防卫炮后，就会与敌方的两部 Vulture 机甲、两部由敌战地指挥官驾驶的 Madcat 机甲和一部同样由敌战地指挥官驾驶的 Atlas 机甲遭遇，集中所有火力，Fire、Fire、Now Fire!

一切都结束了，哈哈！噢，差点忘了，记着摧毁 B 处的敌方基地。

注：此关敌方的中小型机甲不少，它们以速



度见长，所以我方也要多加机动，以免被敌方机甲围着打。最后，装备上你最大最强的机甲，去当一次真正的"陆上之最强毁灭者"！

结束语

作为一款机器人驾驶模拟游戏，不管从声光效果还是操作体系来说，它都可以说是一款非常优秀的游戏，但是关于机甲的造型等细小的方面还有待提高。作为一名喜欢第一人称射击游戏或是科幻模拟游戏的玩家，《机甲战士Ⅲ海盗之月》绝对是一款不容错过的游戏！

编后：想必许多读者垂涎于《机甲战士Ⅲ》已不是几天了，在介绍其最新资料片的同时，《机甲战士Ⅲ》已经在国内正式上市发行了。各位精英中的精英，现在就请登上机甲铁骑，到未来的战场上大显身手吧！

编辑/游骑兵

轩辕剑Ⅲ完全攻略

■文/洛花

威尼斯篇

西元 749 年，欧洲威尼斯。主人公赛特，法兰克王国的一名骑士，来到城里的酒馆。这时威尼斯正处在一片混乱之中，城里正在抓异教徒。而赛特就是个东方人的样子。这时，酒馆里进来了两名骑士团的士兵。其中一名认出你的身份，将其打晕。另一名认为你是异教徒，打败他后出酒馆，因为这回你的使命是去东方的阿拉伯，所以你要救出异教徒中的阿拉伯人。

在城中向人打听得知异教徒被关在教堂，来到教堂发现有守卫进不去，在教堂的右侧有一个小男孩，告知墓园有一个秘密地点可以进人教堂后院。来到墓园左侧一个单独的墓碑，那就是入口。到达教堂后院，在右侧遇到一个牧师，他说只要搬动左右塔上的两个机关，地牢的大门就会打开。打开地牢后，救出了异教徒，得知阿拉伯人被拉到广场要被烧死。这时赛特发现地牢里还有一位老人躺在地上，给他拿些水喝，他醒过来。令人吃惊的是，他知道你的名字，并且还说要送你一件礼物。来到教堂大厅，他在祭台上画里一个奇怪的符号，然后念起了咒语，召唤出一个小精灵，她就是妮可。老人召唤后就会消失，只剩下一堆衣物。事情太突然，弄得你莫名其妙，并且这个小妮可也知道你的名字。她说："是撒旦让她来帮助你，你拒绝了。"接着她大哭起来，这可是她的拿手绝活，男人最怕女孩子哭了，只好留下她

来到广场，打败麦尔斯，谁知莉莲冲了出来，护住麦尔斯，不料却被妮可用法术击伤。救下被绑的四个人，要求其中的阿拉伯人哈伦带你去阿拉伯。他同意了，但却没有船只。被救的人中有一位是海盗，他说他有船，藏在威尼斯城外的一个山洞里。临出城时，赛特害怕骑士团的人再追来，把莉莲带走作为人质。

来到海盗所说山洞的船上，发现没有航海图，阿拉伯人说航海图在修道院，修道院在威尼斯城的西北方原野。刚出船舱，赛特的灵魂却被妮可带到了自己自小带在身上的瓷壶里，在壶里，赛特看到一块大石碑，上面写到：

世外悠悠隔人间，不忍凄凄乱世烟
炼妖壶 壶中仙

这时中国瓷器变成炼妖壶。赛特以后在战斗中就多了一项法术，可以用炼妖壶吸尽天下的妖魔鬼怪（现在只能吸西方国家的妖怪）。妮可说壶里的世界特别好，她要住在瓷壶里，赛特同意了。然后回到了现实的世界

现在去修道院，在修道院大厅的左侧有一个宝箱，这个宝箱不能直接打开，要按照音乐打开，音乐是 5334221234555，打开以后又出现一个宝箱，音乐是 11556654433221，音乐是按动地板上的砖块而得到的。然后往右走进人小门，来到地牢。地牢中央有四个石狮子，左边第一个是魔界商店，然后向左走到尽头，与牢里的人说话，得知开地牢的开关是四个石狮子的一个，是右边的第二个，密码是Ⅵ Ⅵ Ⅵ。救出地牢中的人后，得知航海图在院长手里，被救的杰西卡给了赛特一个神秘的钥匙，说能打开她家里的地下通道，里面有宝藏。然后在里面的迷宫里找到院长，打败他就可得到航海图，并且还能得到六芒星阵，这样就可以学会炼妖了。

出了修道院，发现麦尔斯已经包围了这里，妮可找来撒旦大人的大将之一姆斯比尔，但赛特却惹怒了他，他杀死了所有的骑士，把赛特也打昏了。等赛特醒来的时候，地上全是死尸，妮可告诉他，撒旦想要赛特加入魔界帮他，如果帮他，将把赛特变为最有权和钱的人，如果不答应，将处处与他为敌。赛特没有答应，妮可也因此不敢回到魔界去，只能留在赛特身边。



乘船离开威尼斯与骑士团交战

回到船上，得知哈伦等人去西南方的海盗秘密洞穴找食物和水还没有回来。去海盗山洞救出两人后就可以启程了。



修道院

移动岛篇

在海上航行了一段时间后，发现有两支船队围住了自己，原以为一场恶战不可避免，谁知那两支船队自己却打起来了，得知一方是威尼斯护民官率领的船队，一方是骑士团。明确立场后，答应帮助护民官的船队攻打骑士团。打败康那里士后，康那里士用魔法变出一个岛屿，船队全部搁浅。麦尔斯领着骑士团的人逃到岛上的城堡中躲藏，护民官率领一行人追了上去。赛特害怕有诈，让护民官等人在外面等候，自己孤身涉险，前去探路。

来到城堡最顶层，发现麦尔斯的手下全部遇难，麦尔斯也身受重伤。出人意料的是，莉莲竟被那个可恶的康那里士钉在六芒星阵中，我辈见此岂能不救？然而打败康那里士后发现莉莲已经香消玉陨了。呜呼！真是天妒红颜！麦尔斯伤心地抱着莉莲冰冷的尸体离开了。然后赛特出来告诉护民官这里发生的一切，护民官等人离开。海盗莫雷告诉赛特这个岛屿正在向东方移动，赛特决定利用岛屿做船去阿拉伯。然后你在城堡的右侧可以找到麦尔斯，麦尔斯因为莉莲的死而怨恨上帝，掩埋莉莲后，麦尔斯伤心地离开。然后妮可在花园中玩耍，发现了三个石像，听它们说这里原来是妮可的家。石像原来有四个，被撒旦的手下拿走了一个，如果想要让岛移向东方，必须完成两道题。其一是到城堡二楼的了望台拿个宝物，只要打败高地骷髅妖得到冥海神石就可以了。其二是穿越时空回到过去，拯救自己。(原来在修道院门口，赛特昏了以后是未来的赛特救了自己，打败撒旦的手下姆斯比尔就可以了。)两道问题解决完，三个石像答应把岛向阿拉伯移动。

几个月后，正当赛特在花园中莉莲墓地旁回忆往事，这时发现一座冰山向移动岛冲来。石像告知是撒旦手下蓝人的冰山岛。蓝人们一上岛就把赛特的朋友们冰冻上。为了救他们必须去冰山岛向蓝魔神要解药。于是赛特向冰山岛进发。正在这时发现了一个士兵，才知他们是伊斯兰的海军，来消灭妖怪，谁知却中了埋伏。赛特进去找蓝魔神，没找到，却把妮可失踪的石像波西顿找回。它说蓝魔神正藏在岛的最深处。把它带回移动岛，四个石像能发出巨大的威力。把冰岛炸出个洞就可以找到蓝魔神。回来把石像放好，再探冰山岛。发现果然有个洞，进洞打败蓝魔神救出船长薇达，因为与妮可闹了个小矛盾，所以要在 5 分钟内出洞，否则就会……(后果自己想吧。)与妮可的误会很快就解除了，谁知蓝魔神又来了，四个石像把它冰冻在移动岛上，可是岛也因此冻起来，只有搭乘薇达的船队去阿拉伯。

阿拉伯篇

在船上，赛特与薇达说他要找战争胜利的书，薇达告诉赛特大马士革可能有他要找的东西。船在贝鲁特靠岸，由于当时的阿拉伯正处在内战时期，现在的欧马亚家族政权不稳，大批的部队走在一起，薇达害怕引起误会，让手下两人一组去大马士革，薇达则与赛特走在一起。

大马士革就在贝鲁特的东南方。来到大马士革，去占卜屋得知智者肯迪老人住在城东，出大马士革，经过下方的木桥，再穿过叙利亚森林，就来到了肯迪老人家。谁知仆人却推托说肯迪老人得病不见客。薇达觉得可疑，闯了进去，才得知肯迪老人已经故去了，现在的肯迪老人是他的孙子小肯迪装扮的。一问缘由得知，肯迪老人有一张非常重要的地图，害怕欧马亚家族给抢去，才出此下策。于是赛特就在肯迪家住下了，学习肯迪老人的书籍。一天，小肯迪告诉赛特，他要去大马士革去，让他看家。谁知，欧马亚家族的麦尔丹领着一批手下闯了进来，拿走了那张地图。小肯迪回来后告诉赛特，欧马亚家族为了恢复他们的领导地位，想要把恶魔放出来，帮助他们。小肯迪记住了那个封印恶魔的地方叫塔德莫尔，是一个废墟。

为了阻止他们，两人赶往塔德莫尔。来到塔德莫尔，发现欧马亚人已经先到了，使个小计谋，杀死看门的两个人，进入里面，谁知被麦尔丹发现了，原来麦尔丹一伙打不开门，进不去。麦尔丹威胁两人帮他打开机关，第一个很容易，第二个是关于十二星相的，小肯迪会告诉你关于十二星相的所有知识，只要把相同属性的三个星相按一下，就可以打开一扇门，一共四扇。四扇门内各有一个机关，全部打开后就可以进入最里面。

在里面，小肯迪看见了爷爷留下的字，知道里面的恶魔并不坏（那是分对好人还是坏人）。打开第三个机关进人门中什么也没有，只要碰一下石棺就可以出现一个美



蓝魔神

丽的女妖“卡玛”和一只会飞的猫“安卜”原来女妖卡玛是因为爱人被欧马亚军队所杀，才杀死了所有欧马亚军队，被人们称为恶魔的。肯迪老人知道这件事后，为了避免再有伤亡，去找卡玛谈话。卡玛同意不再从这里出去，肯迪老人回去对欧马亚人说他已经把恶魔封印起来了，其实根本就没有什么封印，没想到这次麦尔丹自投罗网，他和手下将被永远葬在这里

来到外面，卡玛要跟赛特一起去旅行，妮可不愿意(这会是一段三角恋情吗?)，两人争吵起来，互不相让。这时，撒旦的手下鬼猴王又来捣乱，三人合力打败鬼猴王，卡玛也说服了妮可，可以与赛特一同旅行。当一行人刚走出沙漠废墟，就发现沙漠上全是死尸，仔细一看，全是薇达的同族。这时看见有一个人没有死，那人竟是葵雷。葵雷说当薇达领着部队打败欧马亚军队时，沙漠上出现了一个妖怪，它把整个部队的人全杀死了。葵雷是装死才逃过一劫的，薇达也打不过那个妖怪，这时来了一个勇士，他打败了妖怪，并且追妖怪进入了一个六芒星阵，薇达也追了进去，赛特放心不下薇达(真是朝三暮四)，也进入了六芒星阵，谁知，小肯迪不听赛特的劝阻也跟了进来。当他后悔要回去的时候，已经不行了，只好带上他。原来这里就是魔界。在这里竟发现康那里士也在里面，他还没有死(他是死不了的)，这才知道康那里士是魔界的恐惧之王，这里就是冥府的恐惧地狱，正要再次与他战斗，却被他关进了牢房，牢房坚固无比，无论用什么方法也打不开，赛特不知不觉又引发了自己的超能力，回到了过去。回到海盗船上看见莉莲，莉莲已经不行了，让赛特有机会告诉麦尔斯，她会在天国里守护着他。这时，康那里士出现，带走了莉莲，并且使赛特又回到了现实。赛特醒来一看自己还在牢中，这时，薇达走了过来，原来她在里面迷路了，听见声音走过来的。她打开牢房的机关把大家救出去。离开牢房一直往右走可以来到地狱商店。出了地狱商店，发现麦尔斯躺在一个六芒星阵中，四周点了一圈蜡烛，原来麦尔斯就是那个英明的骑士。救醒了麦尔斯，康那里士却来了与他大打出手，这次能杀死他了吧!不料又让他逃脱了.

顺着康那里士逃脱的六芒星阵，大家回到了大马士革的清真寺。出清真寺来到王宫，王宫门口阿拔斯的军队告诉薇达，欧马亚军逃向埃及了，但是王宫里还有一个怪物和一个大唐的使者在帮助欧马亚军

赛特怀疑是撒旦的人，进去看一看，却看到一个僧人(慧彦)。以为他就是大唐使节，与之打了起来。但是，僧人却毫发无伤，这时，真正的怪物出现了，打败后，才发现竟然是木头和青铜做成的。慧彦说了一句莫名其妙的话后，向里追去，赶紧跟上，进里一看，慧彦正在和一个人说话，那人叫黄雷，他才是大唐使节，那怪物也是他制造的，他为了邀功升官，自作主张介入了阿拉伯的阿拔斯家族和欧马亚家族的内战之中。慧彦劝说他不要这么做，但他就是不听，并且又拿出一个大的机关兽。帮助慧彦杀死了机关兽后，黄雷逃进了王宫深处，但是赛特他们觉得黄雷是个危险分份子，不能让他逃掉，就追了上去。再次找到黄雷，在要杀死他的时候，麦尔斯救下了他，但却让他又一次逃脱了。麦尔斯说，他要征服整个世界，需要利用黄雷的机关兽，他还要求赛特加入。赛特没有答应，他为了让麦尔斯改变想法，把莉莲临别时说的话告诉了他。但麦尔斯已经听不进去这些了，他一个人去追黄雷。这时，小肯迪和慧彦老人走了进来，赛特决定在肯迪家把没读完的书读完，薇达因为家族之争还要战斗。



与亚魔神战斗



移动岛上的4石像

西元750年，阿拔斯王朝开始了，(阿拔斯家族推翻了原来的统治者欧马亚家族)，并且从那一时刻起，赛特在肯迪家向慧彦老人学习中国的武术和文化。就这样过了一年，赛特发现阿拉伯的占星术不是自己要找的“战争不败之法”。于是他决定和慧彦师傅去中国的大唐学习“王者精神”。在临行时，薇达来了，她不想让赛特离开，因为一旦离开，他们就很难有机会再见面了，并且小肯迪也要赛特带他去旅行。赛特没有同意，不过他答应以后会回来看他们。就这样，赛特与慧彦踏上了中国的大唐之旅……

中国西域篇

在慧彦大师的带领下，穿过了一望无际的戈壁滩，来到了中国的西域。进入巴格达城，来到城内的旅店，旅店的老板娘是慧彦师弟慧荣的侄孙女。她告诉慧彦最近要有战乱，现在石国王子达恩正在应招勇士。原来唐国的使者通过诈术灭了石国，只有石国王子达恩一人逃了出来，为了报这亡国之仇，达恩向伊斯兰求助，并且在巴格



通报，出来后告知黄雷想见慧彦大师，这时麦尔斯出现了，还有那个阴险的康那里士，

读 者 问 卷 调 查

2000 · 03



您的参与是对我们最大的支持

读者档案

姓名:________年龄:________ 性别:□男□女

地址:________________________

__________________ 邮编:________

读者评刊

1. 本期您最喜欢的文章:____________
2. 本期您最不喜欢的文章:____________
3. 本期您最喜欢的栏目:

□新闻报道　□特别企划
□上市烽火　□PC工具箱
□流星时空　□硬件兵工厂
□佳作赏析　□网络港口
□攻略手记　□文渊阁
□排行榜　□镜花园
□秘技档案　□杏花村

读者需求

1. 您最想看到的游戏介绍:____________
2. 您最想看到的游戏赏析:____________
3. 您最想看到的游戏攻略:____________
4. 您最想参与的活动:

□问卷调查　□有奖征答　□游戏竞赛
□玩家联谊　□有奖征文　□优惠销售

点将榜投票

您最喜爱的游戏:1. ____________
2. ____________
3. ____________
4. ____________

镜花园投票

您最喜爱的画作:____________

地

力打败了骷髅王，但他却说这次失败是因为法力消耗太大，让大家小心点儿，他还会再次来的。骷髅王走了，石国也不见了，在绿洲找到段秀实，大唐的先遣队已经到达这里正在埋伏布阵，而且大军随后就到，怎么这么快呢?



大马士革替人看家

段秀实先进去

一定要继续去寻找真正的“王道精神”。众人留不住他，他毅然进入两军战场，施展起平生绝学，不惜大开杀戒，让阿拔斯的人以为大唐厉害的人物很多，以便不敢越雷池一步。这时，薇达领着一队人马来了。为了救赛特，她让赛特扮做俘虏，同他上山。来到山下，慧彦大师已经圆寂了，想起以往的一幕幕，赛特大哭一场。安排好一切后，赛特要继续他的东方之旅。可是薇达却不同意，要用武力使赛特留在她身边，突然赛特头痛得厉害，一下子昏了过去。

醒来的时候，五年已经过去了。赛特已经变为巴格达最大的长官埃米尔，并与薇

丽的女妖"卡玛"和 只会飞的猫"安卡" 原来女妖卡玛是因为爱人被欧马亚军队所杀

王，这里就是冥府的恐惧地狱，正要再次与他战斗，却被他关进了牢房，牢房坚固无

游戏点评

游戏名称：____________________

点评内容：____________________

广告咨询

1. 本期您对哪家公司的广告最感兴趣：____________________

2. 您希望：□购买□询价□索取资料

3 本期您最欣赏的广告是：____________________

请您将调查表按以下地址寄出(复制有效)：
100037 北京 813 信箱《问卷调查》收

留言板

移动岛上的 4 石像

他为了邀功晋官，自作主张介入了阿拉伯的阿拔斯家族和欧马亚家族的内战之中。慧彦劝说他不要这么做，但他就是不听，并且又拿出一个大的机关兽。帮助慧彦杀死了机关兽后，黄雷逃进了王宫深处，但是赛特他们

特没有同意，不过他答应以后会回来看他们。就这样，赛特与慧彦踏上了中国的大唐之旅……

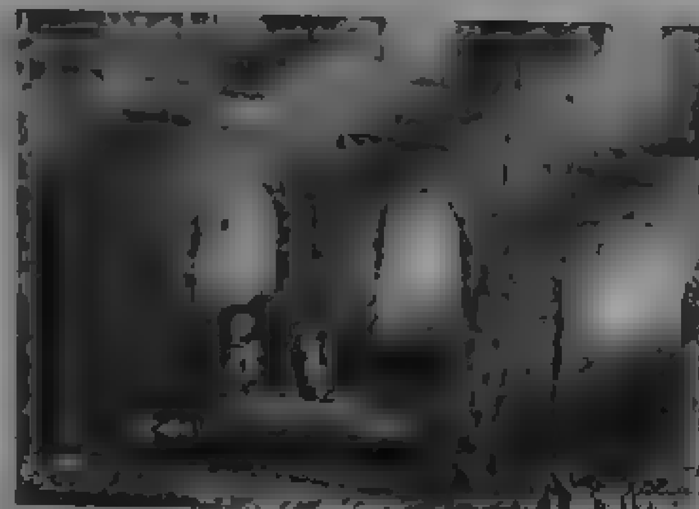
中国西域篇

在慧彦大师的带领下，穿过了一望无际的戈壁滩，来到了中国的西域。进入巴格达城，来到城内的旅店，旅店的老板娘是慧彦师弟慧荣的侄孙女。她告诉慧彦最近要有战乱，现在石国王子达恩正在应招勇士。原来唐国的使者通过诈术灭了石国，只

有石国王子达恩一人逃了出来。为了报这亡国之仇，达恩向伊斯兰求助，并且在巴格达招兵买马，准备复国。伊斯兰的阿拔斯国王因唐国曾干涉过他们的内政，所以要帮助石国攻打大唐。慧彦为了天下的苍生百姓着想，要阻止这场战争。

来到军营，看门的两位士兵不让进去，让等一段时间(五分钟)。这时候回旅店，老板娘告知只要得到北方山洞里的"暗黑修罗帖"，王子达恩就会接见。去城北后山洞拿到"暗黑修罗帖"，回到军营，这时五分钟已过。进入军营，达恩王子听说有勇士拿来了"暗黑修罗帖"，于是亲自迎出帐外，却发现是两个貌不惊人的人，有点不相信他们。当他们打败石国王子的四名手下后，王子相信了他们的实力，并且介绍给前来的另一位勇士认识，一看竟然是麦尔斯。

进入大帐，慧彦问明了一切才知道，原来消灭石国的是大唐的安西节度使高仙芝及黄雷(只要有他在就不会有好事发生)。慧彦企图劝说石国的王子不要复仇，不想麦尔斯在一旁坚持要石国王子复仇。眼看说服不了石国王子，慧彦决定去劝说高仙芝退兵。但是，麦尔斯却对石国王子说慧彦是大唐的人，如果让他们回到大唐，一定会泄露军机的，因此要杀了他们!(不会吧!麦尔斯，你，你，你也太狠啦！)慧彦害怕耽误时间，先走了一步，赛特将麦尔斯拦住，大打起来。可是麦尔斯不知何时学会了凌厉的邪恶魔法，赛特根本不是敌手，被打倒在地



赛特回忆在巴格达的情景

当赛特醒来的时候，身边站着慧彦大师和石国王子，原来慧彦怕赛特不敌，又赶了回来，正好救了他，又抓来石国王子当人质才得以脱身。慧彦要带着石国王子去见大唐的部队，正在这时，前面来了两个商人，说前面有一个国家与被灭的石国一样。慧彦告诉赛特那可能就是沙漠上常出现的"海市蜃楼"，石国王子一听，跑了进去，慧彦和赛特也跟了进去，一看城市和人物都是虚幻的，可是却不见了石国王子的踪迹。走到城里，看见了一个真实的人，他是黄雷的手下段秀实，他说这个石国的景象跟他们灭亡的时候一模一样。慧彦想起石国王子曾说，当时，他没有被唐兵发现是因为躲到了水井里。于是进水井里去找，在最深处真的找到了他。他已被吓的惊恐万分。段秀实听说这人是石国王子，准备带他们去劝说高仙芝退兵。这时水井地道里突然被炸出一个洞，黄雷出现了，他指责段秀实与敌国王子私通。慧彦发觉这个黄雷有点奇怪，才知是蜃楼王在作怪，众人齐心协力打败了蜃楼王，但他却说这次失败是因为法力消耗太大，让大家小心点儿，他还会再次来的。蜃楼王走了，石国也不见了，在绿洲找到段秀实，大唐的先遣队已经到达这里正在埋伏布阵，而且大军随后就到，怎么这么快



大马士革替人看家

段秀实先进去通报，出来后告知黄雷想见慧彦大师，这时麦尔斯出现了，还有那个阴险的康那里士，石国王子喜出望外，让麦尔斯救他，不想麦尔斯根本不理他，还说出了一个惊人的消息，他就是魔神撒旦(终于露出了他的本来面目)。怎么会呢?赛特不相信，麦尔斯召唤出妮可证明了他的身份。并且麦尔斯告诉赛特，赛特以前是撒旦的好友，与撒旦一起对抗过天界，这次大唐在这里埋伏也是他泄露的。在麦尔斯临走时告诉大家，他会等待赛特觉醒的那一刻的。麦尔斯走后，赛特不放心慧彦一人去见黄雷，也跟了过去。见到黄雷后，慧彦劝说他退兵，可是黄雷根本听不进去，又拍出自己新发明的机关兽对付大家，打败了机关兽，惹得黄雷大怒命令士兵杀死赛特等人。慧彦不忍杀害自己的同胞，让众人后退。这时，阿拔斯的人杀到，两国交战了。慧彦领着大家向山上逃去，慧彦不想让这场战争持续下去，他要用自己的实力分开两军，赛特见两军人数并不太多，就领着石国王子向山顶走去。来到山顶的时候，慧彦也用轻功追了上来。但是两国的士兵已经越来越多，要想分开已经是不可能的了。并且局势也发生了转变，唐国的军队已经开始节节败退了。慧彦不忍看见自己的同胞被杀，为了大唐的黎民百姓，他决定牺牲小我，拯救大我，在离开的时候，慧彦知道自己会凶多吉少，告诉赛特一定要把石国王子送回去，他答应过要保证石国王子的安全，并且还告诉赛特没有他也一定要继续去寻找真正的"王道精神"。众人留不住他，他毅然进入两军战场，施展起平生绝学，不惜大开杀戒，让阿拔斯的人以为大唐厉害的人物很多，以便不敢越雷池一步。这时，薇达领着一队人马来了。为了救赛特，她让赛特扮做俘虏，同他上山。来到山下，慧彦大师已经圆寂了，想起以往的一幕幕，赛特大哭一场。安排好一切后，赛特要继续他的东方之旅。可是薇达却不同意，要用武力使赛特留在她身边，突然赛特头痛得厉害，一下子昏了过去。

醒来的时候，五年已经过去了。赛特已经变为巴格达最大的长官埃米尔，并与薇



沙漠中进入地狱救人

达结了婚。在这五年里，还发生了很多的事情，赛特与麦尔斯成了好朋友，并且还做了许多五年前赛特决定不做的事情。现在麦尔斯要求赛特与他一同攻打大唐。在万般无奈之下，赛特同意了。在到达西域横罗斯峡谷，已死的慧彦大师的魂魄出现了，把阿拔斯的大军吓得四处逃散，以为五年前的神僧又复活了。赛特看到慧彦大师的魂魄，忽想起五年前大师的嘱托，逐渐觉醒了，毅然跟慧彦大师去天山找寻一位仙人。在去天山的途中，遇到撒旦手下的重重阻挠，但都没有让赛特退却，来到天山，见到了轩辕剑仙，最后才知道原来这五年都是暨楼王搞的鬼，轩辕剑仙用赛特的炼妖壶，把暨楼王吸了进去。

回到天山，轩辕剑仙领赛特去见了一个人，他是慧彦的前世——李靖，他告诉赛特说撒旦已经去了大唐，如果当初在沙漠中赛特与薇达回伊斯兰，那么五年的事情都会变成现实，撒旦会杀死法兰克国王而夺得政权，与你一块东征。而现在撒旦去大唐的目的是要破坏赛特要寻找的王道精神，为了国家，李靖加入了赛特一行。在临别时，赛特告诉薇达，他办完一切事情后，会回巴格达找她。然后众人从西域向中国的长安进发。

中国大唐篇

来到长安，李靖让我们去慧彦以前的朋友，他叫白连仪，住在西市的南方，进城往左走便是。赛特来到白府，告知了慧彦已死的事情，白大人悲痛万分，答应他们可以在白府住下。[illegible]南方的少林寺去送还慧彦大师的舍利子。来到少林寺，与一僧人说话。僧人名为悟缘，他听说赛特曾跟随慧彦大师习武，也算少林俗家弟子，让赛特从木人巷上山。把右侧的石塔推开就可以进入木人巷，打过木人巷，来到山上才知道山上没有人。听悟缘说洛阳有一邪教，于是与他一同前去



长安城外

邪教的黑血狗黄八在洛阳的怡春院。到怡春院一打听，得知黑血狗黄八到长安去避风头了。回到长安，在杜康居门口得知黑血狗黄八在店内杀死人后逃回老巢。其老巢旧长安城在长安城的西南方。来到旧长安遗址，发现一神秘女子也进来了。暂且不管她，进去杀死黑血狗黄八后，听到女人的惊叫声，救下她，得知女子名叫王思月

她说看见一个外国的传教士拍了一些东西到这里来，并说这山壁后有异，要想打开山壁必须用炸药才行。炸药需用硝石、竹筒、硫磺、炭粉这些物品。拿着这些东西回长安的杂货铺让老古制成炸药。拿着炸药炸开山壁，进去一看，原来那个传教士是康那里士。他在里面用骷髅建造了一个反曼陀罗阵，他还说这个反曼陀罗阵是赛特发明的。悟缘受不了恐惧，被康那里士变成了妖怪，与大家打了起来，而康那里士却乘机溜走了。

打败妖怪，悟缘又变回原形。可是却变成呆呆的样子。王小姐让大家去她家一聚。王家在长安城内东南角，到了王家，看见了慧荣师傅。他把悟缘的恐惧治愈。问明了赛特整件事情的经过，当得知慧彦为了国家舍身取义，不觉黯然失色，痛恨当朝的腐败，与王大善人谈论起当朝之事。王小姐与赛特出门在花园闲聊，王小姐利用中国的诗词向赛特表露自己的爱慕之情。但赛特对古诗词的意思却不能完全理解。正在这时，黄雷来了，又带来一项新研制的机关兽，大家合力打败他，致使黄雷使出了他的绝招，把王府炸成了平地。王小姐因为出来看大家打斗而死里逃生。王小姐由于没有了栖身之地而只有暂住白府，白大人听说了王府的遭遇，决定去宫里调查一番。

第二天，两人来到朱雀门前，得知皇上在骊山为安禄山饯行。两人出城来到骊山，白大人进去打探消息，让赛特在外等候。赛特四处逛逛，顺着左边的小路走去，看见一个道士在做法，此人就是黑坛教主雨丹子，当他看见赛特身上有真正的炼妖壶，便想要夺去。于是与之打了起来，把其打败后，发现雨丹子已经逃之夭夭了，打败的只是一个纸人替身。但李靖看出雨丹子的身上有撒旦的力量，他可真是无孔不入啊！顺着小路赶上去，竟然来到皇上的酒席上。当皇上得知赛特是外国来大唐求学的，特别高



大马士革街道



反曼陀罗阵

兴，并介绍了一个倭国的青年林明与他认识。两人谈话之间发现他们要找的都是“王者精神”（真不容易，总算有了个同性知己）。此后，两人谈起了安禄山，得知黄雷就在安府。

次日林明来找他，两人决定去安府，安府就在城内的东北方。来到安府，守门的士兵不让进。这时悟缘跑来告诉赛特，王小姐被雨丹子掳走了，让赛特用炼妖壶进行交换。回到白府，慧荣与赛特一同去洛阳的道观救白小姐。来到道观门口遇到了大侠张客。他是一位专门好打抱不平的侠客，听说要去救人，也加入了队伍中。道观共四层，三楼的机关需圆珠、天扇、太极图，四楼的机关需用控尸符控制机关兽压在开关上就可以了。来到塔顶救出王姑娘，打败雨丹子，将雨丹子吸入炼妖壶中。出塔后慧荣和张客决定先行一步，去安府收集其造反的证据。赛特把王姑娘送回白府，这时林明来告诉赛特可以夜探安府。是夜来到安府，在安府里有很多壁画，衣架和屏风是传送门，在一楼南厢房可以找到起兵计划书。通过传送门可到二楼、三楼，在三楼赛特用尽体力救了慧荣等人。此时，康那里士出现了，大家合力打败他后，在四楼又找到了安禄山的军令。最后进入内院，来到了黄雷的工作室，黄雷不知又在研究什么惊世之作，对赛特等人不理不睬，赛特等人也不理他，最后林明在右侧的书架里发现了一个机关，按动机关后，打开了一条密道，这时大家终于知道了安禄山的整个计划。顺着地道来到皇宫，看见杨国忠坐在金殿上，赛特等人的出现吓了他一跳，慧荣要求见皇上，揭露安禄山造反的事实，可是杨国忠不听，正巧皇上和贵妃来到金殿上，大家向皇上把整件事情的来龙去脉说了一遍，可皇上也不相信。杨国忠在旁边还不时的添油加醋，说赛特等人诽谤安禄山，说赛特等人才是想造反。慧荣为了让皇上相信，自尽而死，赛特看到此情此景，愤怒万分，要杀死杨国忠。这时麦尔斯（撒旦）出现了，赛特用尽全力，杀死了撒旦的肉身麦尔斯，气急败坏的撒旦把赛特也打成重伤，奄奄一息，赛特交代完后事就死去了。

结局篇



少林寺

死后的赛特魂魄四处飘荡。这样过了几年，一天他看见一人在江边吟诗。于是便走了过去，一问才知是诗仙李白，李白见赛特谈吐不凡，真是后生可畏，随手赠送宝剑一把。李白赠剑，那一定是好东西。果不然告之名曰“轩辕剑”！剑名一出，赛特顿觉身形一转来到一似曾相识之处——天山，见到轩辕剑仙。剑仙旁有一个人是麦尔斯。一问才知，这几年轩辕剑仙一直在找赛特，多亏今日他想到了轩辕剑，才将赛特召回。旁边这人是撒旦的孪生兄弟米迦勒大天使。原来，撒旦以前也是天使，后来日渐高傲，想要统治天界，赛特的前世帮助撒旦制造了反曼陀罗阵。后来的天魔大战天界胜了，把撒旦打入了地狱。为了防止因果轮回，天界让赛特重新面对这件事，并又为他做了一个肉身，让他去阻止撒旦启动反曼陀罗阵。轩辕剑仙也加入了队伍，并且告诉赛特撒旦的反曼陀罗阵在长安旧址就要完成，应赶紧去。

出了天山，卡玛和安卡也加入了。来到长安旧址，看见了康那里士，谁知他的态度



DOMO 工作室

变得特别客气，真是奇怪。来到反曼陀罗阵，刚要摧毁它，康那里士领着另一个赛特来了，并且妮可也在旁边。原来是撒旦又制了一个肉身和赛特一样，这样就不需要赛特启动反曼陀罗阵了。这可不能让他得逞，唤回妮可，大家齐心协力又一次杀死了撒旦的肉身，但是撒旦已经启动了反曼陀罗阵。上啊！打败这最后的魔王……

后记

也许一切都到了结束的时候，剧中的好人物都有了好的归宿，剧中的恶人也得到了应有的下场，不过康那里士却说了一句很值得让人思考的话，“只要人心中存在着邪念（恐怕这就是人类的心魔吧），战争也许就会永远延续下去。”不过，那已经是另外的一个故事了。

编辑/游骑兵

《法老王》上手指南

■文/Drift

无可否认，《法老王》已代表了当今2D游戏的最高水平，其精致的画面、逼真的音效、简捷的操作、庞大而又有序的生产体系，令无数打着3D旗号的"简单"游戏相形见绌。然而，这也是一款相当复杂的游戏，没有接触过《凯撒大帝Ⅲ》的话，要想轻易上手是很难的。如果您玩的是英文版的话，满屏的英文更会让您不知所措。笔者经过数天的建设终于了解了其生产和战斗的基本体系结构，现在就让我们来探索一下埃及王朝的建设之路。

首先讲一下游戏的基本操作，右边面板中，下方的图标是各种建筑，点击后在主画面按左键放下、右键取消。右键点击一幢房子可显示相应的讯息，如果是民房，会告诉您这幢房子需要什么才能升级，如果是公共设施，会告诉您其雇佣工人的情况。需要注意的是Overseer菜单项，它是用来查看城市各项事物情况及向负责官员下达命令的，您应该好好利用它。另外还有Overlay菜单项，相应的柱子红色的(像象火灾、犯罪)越少越好，黄色的(一般为公共设施的普及程度)越多越好。还有一些有用的快捷键，象[F]察看火灾、[D]察看房子损坏程度、[C]察看犯罪等。

现在我们就可以开始建设城市了。首先找个风水好的地方，附近有农田或渔场是必须的，最好不远的地方有矿石（就是那种有黄点的石头）开采，至于沼泽地里的树叶，那是用来造纸的，这是很久以后的事了，现在不必太在意。一开始选地方是非常重要的事，千万不能马虎。地方选好后，拉一条路过来，造两片民房，每片大约20排左右，注意只有道路旁两排才能造民居（几乎所有建筑都必须造在道路旁），民居最好不要太分散。之后可以造一个粮仓(Granny)，三四片农田，一个作坊（Working Temp），两个市场(Bazaar)。注意粮仓要靠近农田，市场要靠近粮仓和民房，作坊要靠近民房和农田。交通是否顺畅是建设成败的关键因素，有时您造了大片农田和粮仓，居民仍然挨饿，其原因就在于此，因为时间都花在运货上了。其它方面的建设也要遵循交通第一这个原则，相关的建筑间隔绝不能太远。如果是打渔的话，除了渔港(Fishing Yard)以外，还要一个船厂(Ship Yard)来供应渔船



移民们拖着马车来了，水源总要保证吧，您得在居民区建造供水房(WaterSupply)来保证居民都能喝上干净的水，水井(Well)由于不干净，不适合民居升级，只能用在一些特别干旱、无法建造供水房的地方。按[W]键可以察看供水情况，然后您会发现您的民居升级了，从Small Hut变成了Large Hut(一共有三十级，晕倒吧)。如果您不知道怎么使民居升级，就右键点击它，居民会告诉您它们需要的东西，满足他们就可以升级了，如此直至顶级Fancy Estate

温饱问题解决了以后，就要开始关心一下社会治安了。消防局（Fire House)、工程站(Architect's Post)、警察局(Police Station)是必须的。然后您要造牙医房(Dentist)来避免城市发生瘟疫，给神仙一人一个神庙（Small Temple，Large Temple是要大理石的）来避免其胡作非为。等到所有这些问题都解决了以后，人民吃饱了没事干，就开始找娱乐的地方了。先造几个杂耍场(Booth)吧，注意娱乐设施都必须造在十字路口，所以闹市区的十字路口处最好不要乱造东西，给以后更大的娱乐设施留足地方，另外娱乐设施需要相应的人才培训中心，杂耍学校(Juggler School）就是对应于杂耍场的，到时系统会提示您，培训设施和娱乐设施的比例约为1:2，注意交通。

人民的愿望是永远不会满足的，他们要陶瓷，要家具，要学习文化……且慢！您是否注意到您的财政将要出现赤字了？收税并不是很有效的解决方法，金矿也不是到处都有，还是赶快开展贸易吧。打开世界地图，看看哪些城市需要的东西您可以提供，最好是成品，原材料卖不了几个钱，粮食自己要吃。开辟贸易路线后就大量生产，不要忘了在Overseer菜单中选择相应的货物为出口，您还要选择仓库里堆积到多少后出口，开始时选1000就足够了，以后视情况而定。注意原材料工厂和加工工厂的比例为1: 2、还有就是不要搞错了，粘土（Clay）是造陶瓷(Pottery)的，木料（Timber）是造家具(Funiture）的，树叶（Leave）是造纸(Paper)的，葡萄场(Grape Farm)是造啤酒(Wine)的，另外我不得不再次提到交通问题。如果您不能开采原材料，我还可以教您一个更高级的办法：从一个国家进口原材料，加工成成品后再卖给另一个国家。利润可是有300%之多哦。

如果您要收税的话，那要先造一个市政府(City Palace)，再在居民区附近造几个收税站(Tax Collector)，然后就可以在Overlay的相应选项里看交税情况了。不过初期由于人民生活水平普遍较低，所以也收不了几个钱。

随着各种设施的不断建造，人民的房子不断升级，这时您就要注意不要让这些房子降级，当必需品用光时房子就会降级，您最好在住宅区的中心造五六个仓库，每个都只放一种生活必须用品(右键点击仓库，点Special Order设置)，这样供应就不会断了。

当民居升到Manor以上时，里面的居民就变成了贵族。这个过程可不是很简单的，不仅要保证各种设施的供应，在房子附近还不能出现象粮仓一般的喧嚣设施，房子后面必须有花园(Gardon)和雕像(Statu)，前面有广场(Plaza)，最好附近还有市政府。再往上升级的话，就需要3×3的空间了，最顶级的民居需要4×4的空间，但可以从花园扩展(雕像不行)。贵族交的税很多，但贵族也是不干活的，这点一定要注意。如果您的居民都变成了贵族，那他们就要饿死了，所以一般贵族的比例不要超过10%。

至于战争，这并不是游戏的重点，有些地图根本就没有敌人。如果有外敌威胁的话，在适当的时候造一个兵营(Barrack)，兵营训练士兵是要武器的，所以您还要造一个铁矿（Iron Mine)和两个武器锻造厂(Weapon)，还要造部队阵地。部队分步兵、弓兵和骑兵三种，一般一队步兵加一队弓兵就可以搞定大部分敌人了。操控时右键点击部队，选择阵形后点地方就可以了，至于什么该在前面什么该在后面，各位打过战略游戏的应该很清楚，也不用我多费口舌了。海上的情形基本相同，只要吩咐战船厂造战船(Warship)就可以了(要提供木料)。另外运输船(Transpot Ship)可以运送部队，这也是在战船厂里选择制造的。

现在就要提到游戏中最大的卖点——奇迹——的建造了。大家有没有注意到上面所说的各种建筑只要放下就造好了，那真是神速啊！但奇迹就不这么简单了。首先让我为大家讲述一个古老的故事(众人纷纷晕倒)，话说尼罗河每年定期河水泛滥，洪水冲击岸堤形成肥沃的土地，埃及人就在这些土地上耕作，洪水来的时候就靠储藏的食物生活，如此周而复始(大家在游戏时会感受到)。那么，那些农民在不种田的时候干什么呢（脑筋急转弯)？就是造纪念碑呀(恍然大悟)。

造纪念碑最重要的问题是——留足空地。这些东西大得出乎您想象，最大的可以占大半个屏幕（800×600下)。找到适合的地方后就可以开始建造了，在菜单里找到奇迹后往地上一放(真好，居然不要钱)，咦？怎么没有东西出来啊？

且让我慢慢道来，造奇迹可需要很复杂的过程哦，首先要石料(Stack)，具体要多少？也不是很多，大概两三万吧(再次昏倒)。另外还要木料，这您总有吧，否则家具是从哪来的？实在没有就进口吧。

先造一个石匠工会(Stonemason's Guild)和一个木匠工会(Capenter's Guild)，培养出工匠实地考察并指导建设，等到尼罗河泛滥的时候农民就会跑来造奇迹了。注意石料供应不要断，否则又要等一年。然后……然后您就去睡一觉吧，估计醒来的时候还没造好。也难怪，您想想，历史上金字塔可是造了几十年啊！不过当您的奇迹造好以后，看着巍峨耸立的金字塔，您的胸中定会泛起一种由衷的自豪感：这才是我梦想中的城市！

编辑/游骑兵

银色幻想

——完全攻略指南

■文/蒋嘉明

注意篇

游戏中有个大 BUG：当角色隐形时，对话会无法继续，剧情中断。

补充篇

游戏攻击方法在游戏刚开始会有人教你，这里补充几点：

①游戏中的菜单按鼠标右键调出，顺时针依次为：食物、魔法球、远程武器、魔法武器、背包(包括：状态栏、药品、钥匙、关键物品)、盾、手持武器、特殊技。

②使用特殊技（SP）的方法是：按住［CTRL］不放，然后按住鼠标左键一会儿。

③按住［CTRL］后，单击鼠标右键是向后小跳，按住不放则是防御，双击鼠标是奔跑，鼠标右键框选可以让角色依次捡起所框的所有物品。

④在用魔法时有在敌人身上和在自己身上(或［Ctrl］+［A］)两种攻击方式，个人认为闪电魔法三级的第二种攻击方式会自动攻击多个敌人，最好用。

⑤游戏中的一些必要的快捷键：［1］、［2］、［3］用于选定队伍中的角色；［~］选中所有队员；［TAB］在几个队员间快速切换；［M］地图；［7］上一次使用的手持武器；［8］上一次使用的魔法球或魔法武器；［9］上一次使用的远程武器；［0］上一次使用的盾；［ESC］调出系统菜单；［F1］、［F2］、［F3］一至三级魔法。

而游戏中每过一关升级 次，所以无需反复找小兵练级

攻关篇

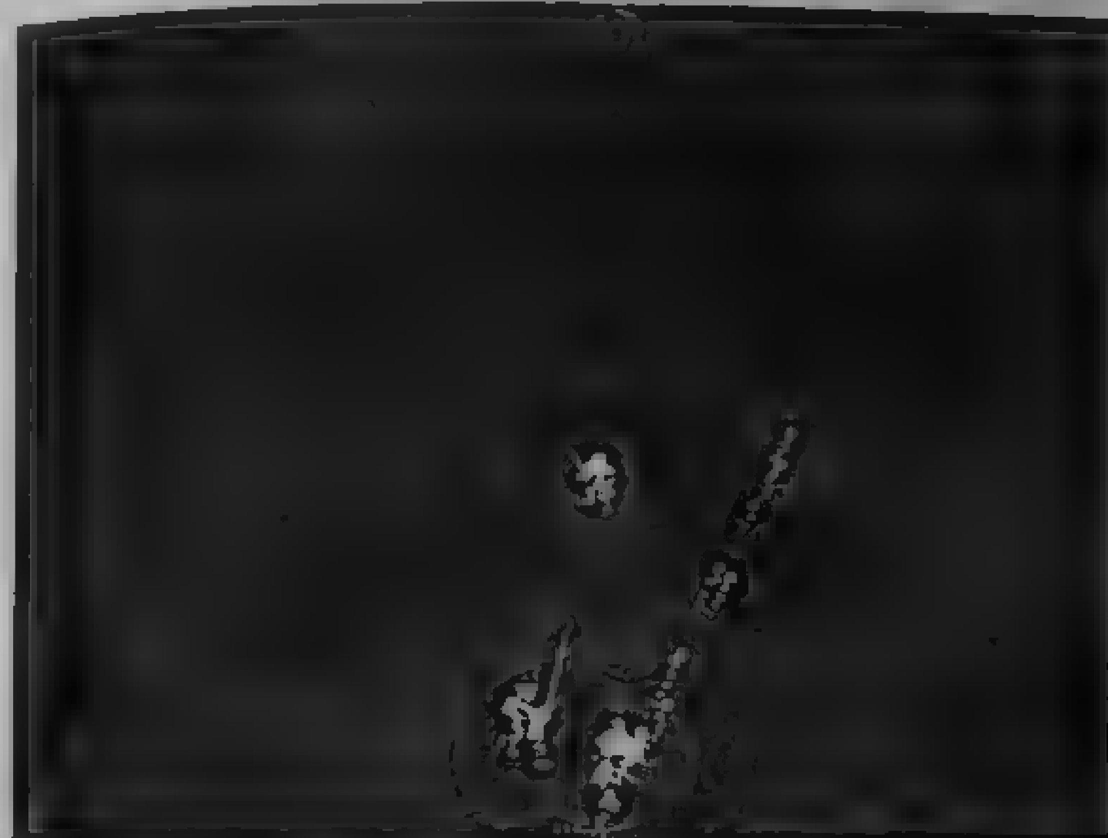
故事发生在一个叫红柳桉的地方，邪恶的巫师白银（Silver）为了获得更为强大的力量，派他的手下富奇（Fuge）去掠夺妇女，当作祭品，希望借此能获得魔王天启(Apocalypse)的力量。被掳去的女子中也包括了游戏的主人公戴维（David）的妻子詹尼芙(Jennifer)。

开始，先走进房子，和戴维妻子交谈后，打开阁楼的箱子拿到剑和盾牌，离开房子。和祖父交谈，他会教你基本的剑术，然后和他对练。这时富奇忽然出现，抓走了詹尼芙。于是和祖父一起追了上去，在和海港的两位老人交谈后，戴维得知要找到詹尼芙最好找反叛军帮忙。回到之前那进不去的城门，干掉里面的卫兵后，往右离开(在右边有个人会卖一些食物给你)。通过电柱门(别和士兵纠缠，杀不光的)，向上走，来到了一片灌木从中，见到了公爵。随著公爵来到反叛军的基地(RebelCamp)，被告知要找到富奇的船必须借助图书馆里的望远镜。然后和左边两个正在练剑的人谈话，学到特殊技“死亡之网”(Web of Death)，然后拣起火堆边的火把去基地外那个原先因为太黑而进不去的洞，进洞前使用火把。



穿过洞后来到图书馆。在图书馆门口出现了两只红色的小鬼，看来图书馆里的情况不太妙。进去后，救出一个被一群小鬼困住的学者往左走，遇见了一只金色的小鬼，跟着它，之后那小鬼会向戴维求救，并答应带戴维去它藏宝的地方。到了那里，金色的小鬼抓起地上的一个药瓶后就逃了。出来后，看见那只小鬼喝下药品，变身为一个妖怪，干掉它后往右走。在一个大房间里戴维遇见了泰勒纳斯（Teronus），他告诉戴维望远镜暂时无法使用，他还送给戴维一些物品，包括一把魔法冰剑。

走进传送门，戴维被传到了图书馆的门口。这时富奇出现了，祖父独自阻挡富奇被富奇杀死。跟著泰勒纳斯（如果你用 FPE 锁定 255 以上的生命，并有足够的耐心，可以试著挑战富奇，不过这对你没有什么好处）进了右边那道被魔法封住的门，来到一个庭院中，向左走(右边有一些物品)，来到一间机房，走进右上方的电梯。下去后，在中间那台锅炉底下有一个看门人，他会交给戴维一把钥匙。向下走，在下层的洞穴里有 4 个石头人及一名巫师，他会不停地复活那些石头人，你最好先把巫师给解决了。在最下层的岩洞里遇见魔王。打魔王时最好躲到石头后，用回身击来对付那些小鬼，然后抽空用那把冰剑乘魔王召唤小鬼时打他，不然是打不着的。



从修好的望远镜得知船到了雨城(Rain)。公爵决定把反叛军分成小队，分头潜进雨城，你和赛云（Sekune）被分在了一组。进入雨城后，在第一个十字路口往下走(上方那条路现在不通，而右边那条路则是个陷阱)。在一个小广场救下一名老妇人。她请你帮她找回她的儿子，并给了你一只玩具泰迪熊作为信物。最后来到了欧西斯(Othias)塔前，你发现公爵和其他人都已经到了。可你们还是迟了一步，船已经走了。

回到营地，这时一个叫弗林克（Frink）的小鬼告诉你神使寺庙（Oracle）的布祖奇(Buzuki）博士找戴维。在神使寺庙你了解到白银劫持这些妇女的原因，并知道要战胜白银必须收齐散落在世界各处的 8 颗魔法球，同时还得到了一幅地图(可以快速到达某个已知的地点)，一个号角及一瓶药水。

火之球(Fire Orb)

回到地图上，来到欧西斯之塔。和欧西斯交谈后，在宝箱中你会得到一个魔法球、一把剑、一把银钥匙以及特殊技“死神”(Reaper)。

冰之球(Ice Orb)

先回一趟家(David's House)，然后向右拐，在消灭一群土怪后，向右拐，可以来到画家卢本的家（Reuben's House)，不过现在没钥匙，你进不去。回到刚才那个三叉路口，向上走，你会看到两名士兵从顶端的圆木上经过，然后右拐。在山顶的房子上见到了你的朋友维维安(Vivienne)，带上她，从刚才的那根圆木上过。你看到雨城的市长和他的随从在烤火，赶跑这群人渣后得到一把钥匙，不要继续往前走，去雨城，在第一个十字路口向上走，用刚才得到的钥匙打开门。赐清路上的强盗后，走进酒馆(Tavern)。在那里你遇见了佳格(Jug)，他在游戏里是一个很好的伙伴。交谈后，佳格加入你的队伍，和酒馆里的人谈谈，其中一个老人会告诉你一个密码(要花 30 个金币)，此外你还能买到一把火剑和一枚被诅咒的金币。

现在回到神使寺庙，向下走来到 Iceland。你可以给队员装备火剑，自己使用火球术。进到桥右下的洞穴里。你见到了这一关的魔王。干掉他后，在他身后的房间找到了冰之球。

治疗之球(Healing Orb)

通过地图来到图书馆（Liberary Entrance)，可以得知第三个魔法球与雨城的一个巫师赛德斯(THADDEUS)有关。威尔丁教授(Velding)还会告诉你一个召唤赛德斯的口诀。现在现在回到地图上，来到雨城，到那里经过一番曲折来到了一扇锁着的门前，旁边有一口钟。用酒馆里的妇人告诉你的密码(敲 3 下，停一下，然后敲 2 下，再停一下，再敲 1 下)敲钟，这样前面的门就会打开。(编注：这里可能需要反复练习用鼠标点击、停顿、再点击的节奏直到你能按程序要求的时间间隔完成敲钟的过程。)

进去后，先别急着向左拐。先去左下方向一位老人买银子(不要直接向右拐，这样不好打那头人狼)，然后往里走打人狼(不要用魔法，效果很差的)。通过狼人后，你会见到一个船夫(好像是……)，把那枚被诅咒的金币交给他后，他就会带你去见赛德斯。在念出咒语后，赛德斯出现了，并把他潜水艇借给戴维。

来到被洪水隔阻的地方，向右拐，在打倒那些小妖怪后，你在一间巨大的宫殿里



见到了这里的魔王——一只巨大的绿龙，用冰之球对付它。另外它的攻击会让你中毒，这时你可以用刚得到的治疗之球给自己解毒。

闪电之球(Lightning Orb)

打败龙后，向下走，向左拐，打败那些敌人后，会出现一个箱子。箱子里的火焰项链(Infernum Exstinguere)可以让你进入火树。来到上次遇见雨城市长的地方，给戴维装备上冰球后向里走。在这里你会遇见一些小火妖。继续向前走，在中间的一个火坑里出现了一个巨大的火妖，用冰球攻击它。消灭掉他后向前走可以到火树(Fire Tree)。使用项链后，弗林克会告诉你布祖奇博士要见你，不用理它，他不过是做了一些新药品。进火树后，先向右走，你会遇见僧侣凯根(Cagen)，他告诉你修道院的水源被人下了毒。只有他侥幸逃脱。然后他就会加入你的队伍。在修道院里的一个类似祭坛的地方，你可以得到特殊技"长柄镰"，往左走，你会来到修道院后山，在这里遇见一名潜心修行的僧侣，他会问你一个有关生命的问题。去图书馆，那里的一个科学家会给你一个生命卷轴，交给那个僧侣，他就会给你一瓶药品。喝下药品后，你被传送到一座房子。在那里你看见画家卢本被白银杀死，拿走他留下的钥匙，(中文版在这里有一个BUG——对白字幕未翻译)然后去卢本的家。在那里遇见切尔罗(Chiaro)，在二楼你会找到第四颗魔法球。



地之球(Earth Orb)



现在回到火树，往左拐，打败魔王后，你会得到一把钥匙和一根电杖。之后去格拉斯宫殿(Glass' 片 Palace)，打开宫殿的门。进去后上楼后往右边走，打败敌人后，装备上火球，向左走，打败一条冰龙。冰龙会震动地面，使屋顶上掉下一些冰柱，你可以躲在被冻住的伙伴身后。在左上方有个出口，进去后，你可以在那塔上找到地之球；在右下边向右还有一个出口，在那里你可以拿到两把钥匙。然后再回到大厅，到另一间房间，向右走。在它上方有一扇门，用钻石钥匙打开它。在里面你会发现一把蓝钥匙和一个视觉护符(Amulet of Seeing)，这样你就可以发现隐藏的宝箱和敌人了。回到宫殿前，用那把蓝色的钥匙打开门，里面有一根杖和锤。

酸之球(Acid Magic Orb)

来到反叛军的营地，你发现基地被袭击，公爵、威廉(William)等人被白银抓走了。和那里的人谈谈，胖鲍比(Fat Bob)会告诉你一个暗号，然后回雨城的酒馆，告诉酒馆老板暗号，他会让你进密道。进去后，你看到了威廉，他告诉你他从白银那里逃了出来。然后从左边的门出去，学到一个特殊技"猎鹰"(falcon)。用远程攻击类武器打门右上方的那个钟，就可以把那扇门打开了，找到这关的魔王，击败他后，找到酸之球，然后打开下水道里的水闸(需要一个阀门)，把供在雨城的洪水放掉

光之球(Light Orb)

出来后，就来到原先你乘潜水艇的地方，那里的水已经退了，走进右上方的兵营。往里走，干掉坎恩(Khan)。继续往里走，你会看到楼梯，右边是一扇大门。爬上楼梯，你遇见了一个紫色的巫师，他会隐身术。击毙他后，你会得到一枚隐身戒指(Ring of Invisibility)。然后进刚才那扇门，你会看见杰莱弥亚(Jeremiah)被关在一个吊笼里。他会把一把钥匙丢给你，却被他扔到了下面的沟中，并被一头蜥蜴吞了下去。用远距离攻击的武器打对面的开关，把吊桥放下来。杀死蜥蜴后，拣到钥匙。继续往里走，你会见到被关在牢房里的公爵，和他谈话后，往上走，拉动画面左下方盥洗室上的拉杆，打开通道。给戴维装备上最好的剑和盾，进去后，走下楼梯，你就会见到富奇(你的同伴会失去战斗力)，报仇的时候到了。

捷径电脑公司

特别推荐:武士魂+古墓攻略　35元/套　　　　邮费5元/套

名称	零售/会员	名称	零售/会员	名称	零售/会员	名称	零售/会员
最新游戏(预售)		[illegible]	89/75	[illegible]	35/35	[illegible]	230/150
银河美少女Ⅱ	69/58	古镜塔(双CD)	69/55	仙剑奇侠传全集(6CD)	168/158	[illegible]	15/15
魔城门之除魔守护神	69/58	风色幻想	69/55	其它		[illegible]	28/25
速食店	19/18	大航海(增强版)	69/60	[illegible]2140	30/25	[illegible]	18/16
快乐神仙	30/28	[illegible]	69/55	[illegible]	149/30	[illegible]	24/25
霹雳英雄传(3CD)	69/58	龙神	69/58	[illegible]	36/36	WIN95[illegible]	220/190
电视梦工厂	28/26	幻世录	69/60	魔幻天下	99/30	WIN98[illegible]	390/310
FIFA2000	50/48	[illegible]	69/55	魔法门Ⅷ[illegible]	38/36	[illegible]	128/110
NBA2000	50/48	[illegible]	49/45	魔法门Ⅷ(中文版)	158/140	[illegible]	120/110
三国志之风云再起	88/80	电子艺界		足球方程	35/35	97[illegible]	15/15
丹阿	38/35	模拟城市3000(中文版)	159/145	模拟大亨Ⅱ(中文)	25/25	[illegible]	10/10
幻影特攻队	148/135	银河飞将Ⅳ(4CD)	238/98	自由大兵Ⅱ	38/36	[illegible]	15/13
生化危机Ⅰ	48/45	[illegible]	149/50	魔法门Ⅷ之[illegible]	38/36	[illegible]	38/38
恋爱物语Ⅱ	38/36	[illegible]	149/130	[illegible]2000	28/26	MP3Ⅱ	49/45
守护者之剑外传	69/60	银河飞将Ⅴ(中文版)	238/190	战神Ⅲ	148/130	特价精品	
守护者之剑	69/60	上帝也疯狂(中文版)	159/130	凯旋大战Ⅱ	38/36		
大富翁世界之旅	68/60	魔域风暴Ⅱ	48/45	真命天子	48/45	[illegible]	50
苍穹守护者	38/36	极品飞车Ⅲ特别版	159/55	阿猫阿狗	36/35	[illegible]	60
新鹿鼎记Ⅱ(4CD)(普通)	69/60	帝王争霸Ⅴ	149/129	虚幻世界	38/36	[illegible]	60
模拟人生	50/48	98'世界杯决战法兰西	129/110	自由与荣耀	85/75	雷神之锤Ⅰ+极品飞车Ⅱ	60
火箭宝贝	69/59	NHL98(简装)	40/35	生死之间Ⅱ	98/60	摩托英豪+模拟公司	60
恺撒大帝Ⅲ	148/135	极品飞车4之孤注一掷	159/140	情人节(双CD)	88/35	机甲猎人	19
英雄无敌Ⅲ末日之刃	88/80	NHL99	149/120	创世纪[illegible]	149/40	[illegible]	19
银色幻想	50/46	摩托英豪Ⅱ	149/119	[illegible]	98/30	[illegible]	19
天旋地转Ⅰ.Ⅱ	38/38	摩托世界锦标赛	149/130	孔明传	138/125	[illegible]	19
凯撒大帝Ⅲ(中文版)	148/130	F15	159/140	大富翁Ⅳ(简装)	60/45	[illegible]	19
科隆战记3	48/45	米格29VSF16(合一)	159/140	地狱火	40/35	[illegible]战争	19
初恋	48/45	未来战警	149/135	横扫千军之[illegible]	88/78	[illegible]	19
曹操传	148/130	长空雄鹰	99/80	[illegible]	50/40	[illegible]	19
失落的大地	99/85	地下城守护者Ⅱ(中文)	159/140	英雄无敌Ⅲ(中文版)	148/135	中国武将列传	19
半条命-针锋相对	68/65	主题医院	36/35	帝国霸业	89/50	[illegible]	19
七国演义	148/135	以色列空军	48/46	[illegible]	35/30	[illegible]	19
神秘岛2星空断层	50/48	长弓阿帕奇Ⅱ	48/45	便利商店	19/19	世界足球98(简装)	30
英雄传说Ⅴ巨龙之火	148/130	小鸭闯天关	99/60	梦园	148/130	龙剑客2(3CD)	50
赛菲特拉战记	148/130	黑暗王座Ⅲ	198/175	[illegible]99	138/110	[illegible]	30
命令与征服Ⅱ	159/145	第三波		英雄无敌Ⅱ	40/38	[illegible]	30
太子传奇(3CD)	49/45	异形追杀令	138/120			[illegible]	40
博德之门(5CD)	198/180	水浒传之天命之誓	118/100	起义2之[illegible]	49/45	[illegible]97	30
中原镖局	48/44	失落的传说之[illegible]	149/120	轩辕外传-风之[illegible]	36/35	[illegible]	30
轩辕剑Ⅲ	129/119	异尘余生2(中文版)	148/130	航海时代之[illegible]	140/120	[illegible]水浒传	70
情人节2世纪之恋	38/38	大航海时代外传	128/120	[illegible]足球	36/35	[illegible]	30
主题公园世界	50/46	古文明霸王传	98/60	梦幻西餐厅Ⅱ	38/35	[illegible]	40
智冠		装甲指挥官Ⅱ	148/130	3D弹子球	68/50	[illegible]	49
三国群英Ⅱ	69/55	凡尔赛之宫廷疑云	128/40	半条命-军团要塞	69/60	[illegible]	30
神奇传说	69/55	龙舌客Ⅱ(3CD)	148/55	仙剑奇侠传(世纪回顾版)	28/28	[illegible]	30
金庸群侠传	69/55	工人物语Ⅲ	148/120	[illegible]	39/35	[illegible]	40
人间道	49/45	神偷	148/135	新仙剑记Ⅱ	38/36	[illegible]	50
神雕侠侣(95版)	69/55	梦幻战士	128/40	天龙八部	38/36	[illegible]	30
破碎虚空(4CD)	49/45	剑魂	148/55	星际围攻	148/135	[illegible]	30
唐伯虎	69/55	大航海时代4	248/210	[illegible]	149/30	[illegible]	30
校园水浒传	69/55	般若魔界	128/45	界谕	38/35	[illegible]	30
魔法军团	69/55	三国志Ⅳ	168/135	极品飞车3	48/45	[illegible]	40
新世纪福音战士(4CD)	129/120	新天地互动多媒体		工具类		[illegible]	30
恐龙动物园	49/45	战地2100	80/70	开天辟地	128/110	[illegible]	35
醉家将	49/45	沙丘2000	38/36	金山词霸2000	28/26	[illegible]	19
深入地心	69/55	黑暗王座Ⅱ	198/160	东方不败	80/68	[illegible]	19
水浒传之梁山好汉	69/55	古墓丽影Ⅲ	50/50	随心所欲	140/120	[illegible]	19
时空道标	69/55	古墓丽影Ⅰ.Ⅱ.Ⅲ	188/175	游戏攻略大全+光盘	25/20	[illegible]	19
速食店+便利商店(套装)	35/34	盟军敢死队(中文版)	50/50	VRV杀毒套装(特价)	260/100	[illegible]	10
勇者泡泡龙Ⅱ	49/45	虚拟人生	35/34	瑞星世纪版杀毒软件	230/150	[illegible]	10
刘备传	89/75	使命召唤(中文版)	35/35	东方快车世纪号	28/28	[illegible]	40
欢乐大航海	69/60	魔法师传奇(中文版)	35/35	[illegible]		[illegible]	30
七合一:超级保镖+超级解霸5.5+东方网神+东方快车2000+因特网10种武器+精彩屏保+联想网校月卡				WIN2000家用版	98/80	[illegible]	19

七合一:超级保镖+超级解霸5.5+东方网神+东方快车2000+因特网10种武器+精彩屏保+联想网校月卡　100/95

四合一:古文明霸王传+剑魂+海底文明+三界谕　128/118　　四合一:[illegible]人生+使命召唤+决战[illegible]+[illegible]　110/100

盟军敢死队(深入敌后)+使命召唤+攻略　169/150　　五合一:[illegible]+魔法门+[illegible]+[illegible]　189/170

正版"100"——5张光盘100元,会员100元6张,邮费10元

游戏类	电脑教育类	文化工具类	百科知识
无悔十字军Ⅱ	五笔速成	大嘴英语A,B(2CD)	唐诗300首
模拟直升机	电脑纵横	日语新干线	古玉精华
死亡之锁	WORD2000快译通	欧美英文经典歌曲全集	古代书法大全
铁甲风暴(2CD)	EXCEL2000快译通	超级解霸	超值套装——收藏经典
黑暗启示录	东方网神	游戏修改大师	常用中草药
麻将大师Ⅰ	中文OFFICE 6合1速成教程	三维地图册	中英文合同大全
NBA97	98多媒体精粹	电脑秘书99	中英文求职面试一点通
烈火战机	3D MAX2七日通	苏州园林	中国宗教史
疯狂大脚车	网上行	世界未来工业设计	家用电器维修保养集锦

欢迎加盟捷径俱乐部

硬件捷径 (硬件邮费15元)

声卡	零售/会员	双飞燕鼠标2D	30/28	卓越128X AGP 8M	330/325
[illegible]64(PCI简)	240/235	手柄6键	40/35	卓越TNT2 -V AGP 32M	680/675
帝盟可调版PCI 32位2M	220/215	PC[illegible]	120/100	卓越TNT2 -W AGP 32M	780/775
杰霸PARⅡ724	150/145	索尼3.5寸10片装	55/50	小影霸128 2X AGP 8M	420/415
杰霸PARⅡ4D	135/130	微机故障诊断卡	390/375	小影霸TNT 16M AGP	595/590
奥斯卡719	80/75	8键手柄	55/45	小影霸TNT2 -M AGP 32M	785/780
创通32位	230/225	摇杆(四键)	100/90	小影霸TNT2-2500 AGP 16M	1100/1090
3.5寸软驱	零售/会员	IP电话机	198/188	小影霸TNT2-3500 AGP 32M	1780/1770
索尼	145/140	显卡	零售/会员	花王TNT16M AGP	680/675
帝亚克(TEAC)	140/135	狼系列PCI 8M	400/395	G100 AGP 8M	425/400
富士通	130/125	阿波罗CL5465 AGP 4M	150/145	小太阳I740 8M	335/330
其它	零售/会员	阿波罗TNT AGP 16M	550/545	帝盟PCI 2M	210/205

捷径教育软件专栏

名称	零售价/会员价	名称	零售价/会员价
小学奥林匹克豪装版(7CD)	188/160	平面美术设计全典(5CD+书)	99/80
树人教育98版软件小学(6CD)	198/180	中国电脑教育报99年第1期	28/28
树人教育98版软件中学(6CD)	198/180	树人新世纪版初一阶	78/50
树人教育98版软件高中(6CD)	198/180	树人新世纪版初二阶	78/50
趣味数学Ⅱ小学奥林匹克第一集	68/50	树人新世纪版初三及升学阶	78/50
趣味数学Ⅱ小学奥林匹克第二集	78/50	树人小学奥林匹克题库	28/28
初中英语听力大全套装(5CD+书)	99/80	万智牌三国志典藏版	57/50
三维动画设计宝典(5CD+书)	99/80	万智牌初级版牌图	75/70
树人新世纪版小学第一集	78/50	万智牌初级版补充包	22/20
树人新世纪版小学第二集	78/50	万智牌中级版第六版预组	80/75
趣味数学—奥林匹克初中版(3CD)	68/50	万智牌中级版补充包	29/27
趣味数学Ⅱ小学奥林匹克第四集(2CD)	78/50	万智牌高级版克服传	99/90
龙文贸易	110/95	万智牌高级版初充包	29/27
万智牌三代专家套牌(战士版、魔法版、圣图版)每套55元	会员价50	第六版起始	99/90

★更正:由于失误,上期广告中把《武士魂+古墓攻略》错打成《武士魂+FPE2000》,特此向广大读者表示歉意。

只有捷径会员才能够享受到低价格购买高档软件、游戏的优惠

捷径首次推出　**五折~八折**　会员卡,加盟从速

欢迎随时加盟捷径俱乐部

入会办法:

1、每人只需交10元即成为捷径公司的会员,每年会费10元;
2、会员不仅可以享受5~8折的优惠,而且还可以以8.5折购买所有最新上市的游戏;
3、免费为会员提供软硬件的咨询服务;
4、会员免费获得各种正版软件目录及产品的介绍。

在千禧之际,捷径公司为了答谢朋友们常期以来的厚爱与支持,我们特别在新年之际隆重推出"贺岁大片"《武士魂之适者生存》奉献给广大玩家。

所有玩家在春节期间购买《武士魂+古墓攻略》就可得到本刊五周年精华本一册",凡是本月加盟的会员均可免费从《家用电脑98配套光盘》或《洲际风暴》中任选一款,老会员也可以交5元邮费,从中任选一款。所有在春节期间购物300元者均可以5折购买智冠公司任意一套软件,本次活动有效期截止到3月底　莫失良机,快快行动……

邮购地址:北京市813信箱捷径电脑公司　　电话:68520836

联系人:李文东　　邮编:100037

销售地址:北京海淀阜城路8号西边平房商学院对面121车站旁

《游戏天下》诚邀阁下加盟

《游戏天下》是一本全彩色的电脑游戏月刊，自1999年10月创办以来得到了广大读者认可。为使《游戏天下》更受读者喜爱，我们诚邀有识之士加盟：

1、执行主编：

本科以上，在相关媒体从事编辑三年以上，35岁以下，熟悉游戏市场，有独立运作杂志的能力，在业内有良好人际关系。在相关媒体担任过主编、副主编的优先考虑。

2、文字编辑、光盘编辑：

本科以上，两年以上工作经验，28岁以下，热爱游戏，有较强的文字表达能力，事业心强，有团队精神。有相关工作经验者优先。

3、美术编辑：

美术或相关专业大专以上，两年以上工作经验，28岁以下，熟悉 PhotoShop Pagemaker 等图形排版软件。有杂志社工作经验者优先

有意加盟者请于见广告之日起一周内将个人简历、照片及学历、身份证复印件寄至编辑部：

地　　址：北京北三环中路31号测试大楼9层

通信地址：北京100088信箱29分箱

邮　　编：100088

联 系 人：陈月

E-mail：chy@chinabigdoor.com

http://www.chinabigdoor.com

机会　机遇　机器

当今电脑局域网络已成为许多企业进行营业创收及日常管理的重要设施。故我公司特为有此需求的企业单位和个人创业者，提供低价格、高质量的局域网套件：

一、中档8件套：

服务器1台：赛扬433、128M内存、TNT2 32M显卡、13.6G硬盘、44速光驱、1.44小驱、56K Modem、17"彩显、工作站7台：K6-II-450、64M、ATi3D 4M显卡、32位声卡、4.3G硬盘。

价格：30000元，另外赠送附件：网卡、网线、8口集线器(配7台二手15"彩显)。

二、高档8件套：全部配17"彩显或21"大屏幕彩显，价格特优。

三、低档16件套：

服务器1台、K6-II-450、64M内存、ATi3D 4M显卡、10.2G硬盘、40速光驱、1.44小驱、56K Modem、17"彩显。工作站15台：PII-266、32M、ATi3D 2M显卡、16位声卡、4.3G硬盘。

价格：50000元，另外赠送附件：网卡、网线、16口集线器。(配15台二手15"彩显)。

同时，凡在我公司购买套件者，可特惠价提供二手21"大屏幕彩显。价格：1200元(分辨率1024×768)。

价格瞬息万变，请随时索取最新报价！

宁波市精工电子电脑服务部(营业执照号：镇-11874)

公司地址：城关沿江西路372号　　邮　　编：315200

银行帐号：265013984　　开户银行：镇海建设银行

电话(传真)：(0574)6279655、(0)13003749479　　联 系 人：王先生

宁波展柜：药行街2号一百电脑城1楼35号　　电　　话：(0574)7345185

已隆重上市

各软件店及报刊亭有售

3月30日前寄回用户卡

可获得彩喷纸

快！快！快！

¥48

中文版

Ulead Systems

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱

收件人：《大众软件》邮购中心

邮政编码：100089

咨询热线：010-82634107

旧版用户、可凭用户注册卡进行邮购升级、升级价格38元、免邮费。



全3D即时战略游戏的

精品《家园》中文完整版

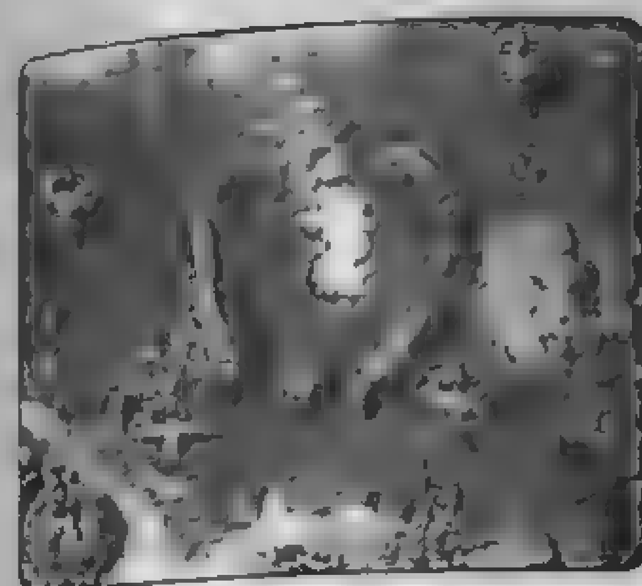
3月正式上市

售价 **48** 元



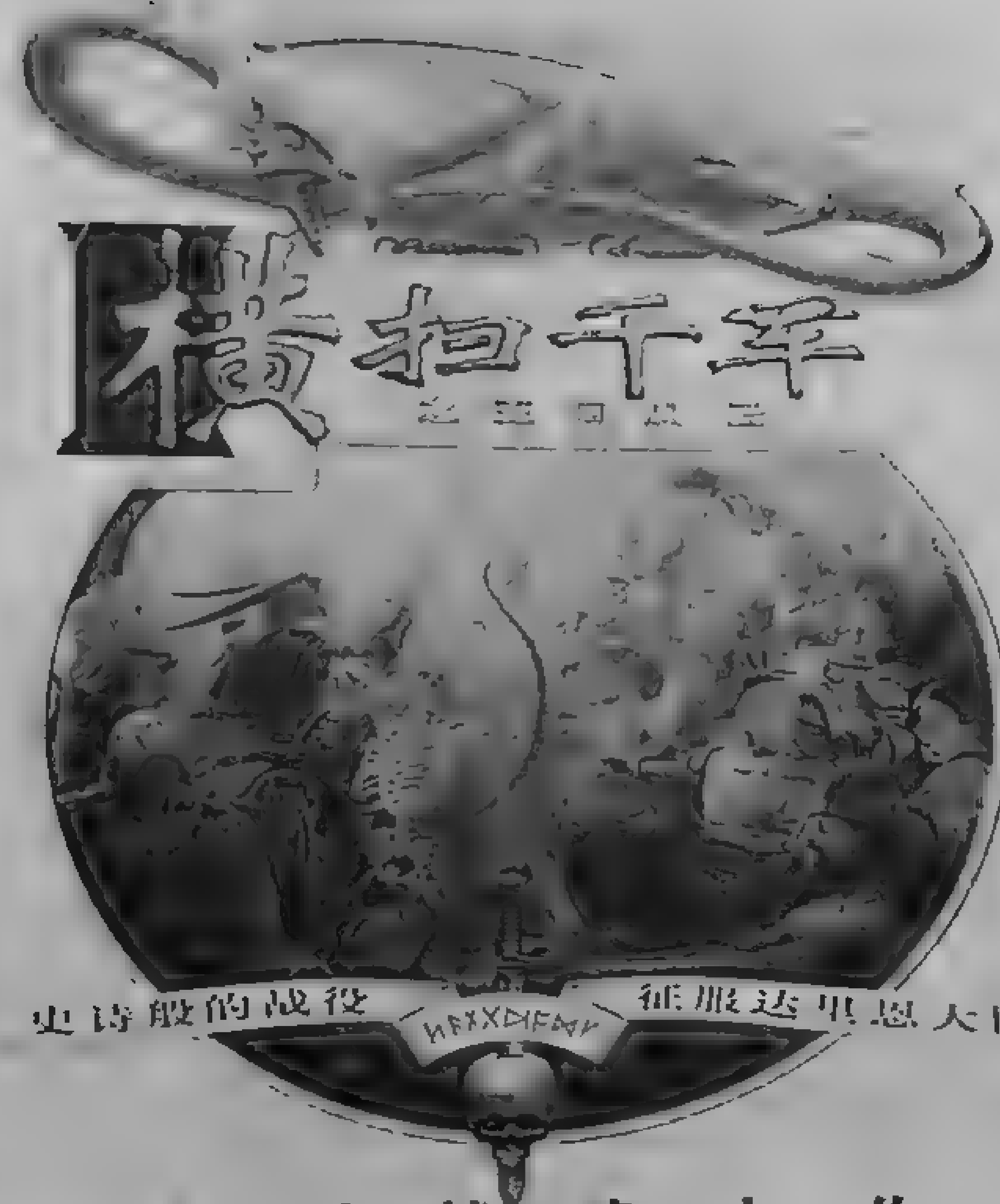
包含库申和卡拉克两个种族的战争

完全中文界面，操作一目了然









即 时 战 略 大 作

《横扫千军之王国风云》 完全中文版

3月首次上市，仅售38元



圣战群英传

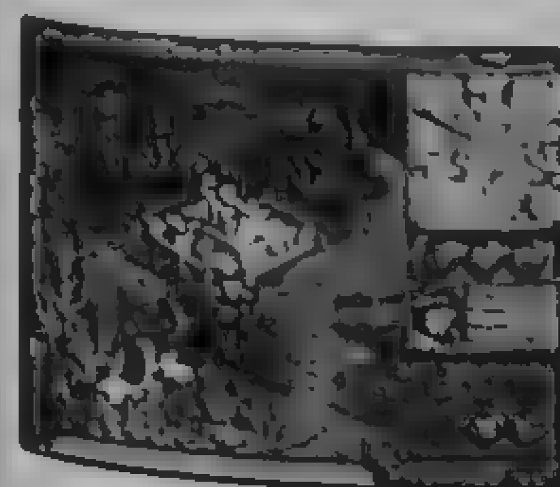
3月上市，售价38元





法师，斗士和魔法公会的大师各有不同的能力和弱点

超过100种法术的动画表现



出色的故事情节带给你4个战役，多个情节和上百小时的游戏

强大的情节编辑器让你产生自己的迷题

在LAN和因特网上进行多达4人的多人游戏

Ubi Soft

上海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海市张杨路600号17楼(200122)
电话(021) 58788969-223.232
传真(021) 58367021

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼(100086)
电话 (010) 62644344
传真 (010) 62641444

Game Home——How do you do!



你的心情，现在好吗？

[illegible]春天了，阳光暖了，心情也暖了，闭在了[illegible]季节的人也都[illegible]新世纪里[illegible]一个新世纪的到来，也[illegible]心想事成！

"您好！"[illegible]个招呼，那份轻松，[illegible]着活力的[illegible]在新的阳光中，我们与快乐同行！

[illegible]年轻的人更加年轻，年长的人重返青春，只要有[illegible]好心情，一切都能[illegible]

[illegible]好心情——是我们送给每位朋友的祝愿！

"Hello! How do you do!"

打过招呼，我们就是朋友

——[illegible]

杀气

杀气，

好大的杀气呀，

从来没有过这种感觉，杀气从四周涌，呼吸都有些困难。

手中的湛卢剑似乎也已经感觉到了，它在颤动，不是因为害怕，而是兴奋。

杨孤鸿没有回头，回头也是徒然。他笑了，他的笑很好看，犹如一个婴儿的笑，让人感觉十分亲切。

"你来了。"

"就是你杀死的四大门派掌门人的？"

"不错。"

"你为什么不回头？"

"不必。"

"你好狂呀。"

身后的杀气更浓，杨孤鸿在等，他知道他身后的人也在等，在等出手的时机。

……

剑作龙吟，冷风阵阵，剑已经出鞘。不过不是杨孤鸿。

"杀气，三尺二寸，重十斤八两，杀人无数，从无活口。"

"好剑，好杀气。"杨孤鸿眉毛一扬，"名剑湛卢，一尺五寸，重四斤六两。四大门派掌门人皆死此剑。"

"就是这把剑使得青城、崆峒、华山、[illegible]门死于非命？"身后的人不禁动容

"你不相信，那你就看个清楚。"杨孤鸿剑已出鞘，[illegible]人更快，因为他的剑早已拔出，杨孤鸿只觉得身后的杀气在逼近……

"杨孤鸿，十八岁，天下最恐怖的杀人组织'乌鸦'的第一杀手，因连杀四大门派掌门人而名震江湖。相传六岁练剑，每日同一剑招苦练一千次，师父不详。"

好静，出奇的静，没有一点声响。

血，杨孤鸿的血流了下来，湛卢剑已出现了缺口，杨孤鸿看着手中的剑。

"你知道你为什么会输吗？"

"为什么，我为什么会输给你这小子，你的身手没有我快，你的湛卢剑气没有我的杀气强。"

"哈，哈……"杨孤鸿因为笑牵动了伤口不住地咳嗽。

"杀气，果然名不虚传。让我告诉你杀气不适合你，你并不想杀人，你只想赢别人。只有真正有杀气的才配这把剑。"

"……"

人倒下了，可是杀气还在。好大的杀气，原来那并不是剑的杀气。

我写杀气

本期，我们刊登[illegible]位玩家的妙笔生花，希望能此吸引众多玩家对国产游戏的关注，掀起我们自己的作品，迎接国产游戏百花齐放的春天。

"侠侠，大爷，求求你们，不要写这么酷的文章了！小生卖碗谋生也不易，别和我争这碗饭，您退的一小步，就是我人生前进的一大步。

——出土文物（真实感人的乞求）

作者简介：（又一个古龙）

姓名：韩景龙　年龄：23岁　网名：小孖

职业：外科医生（不知用的手术刀是不是杀气）

E-mail: han789@yeah.net

OICQ:554016　ICQ: 59934516

一网打尽

我们设立了网上论坛，希望大家多对我们评头论足，您的鼓励，是我们继续前进的动力，您的批评，是我们不懈努力的源泉。

"关心我们的一小步，就是我们前进的一大步"，在未来的日子里，我们离不开您们的支持、参与和关注。

论坛号：www.cinewa.net/bbs/bestlong/index.html

特别优惠

《杀气冲天——大决战》70元

《心情故事》30元

《游戏频道》16元

以上均含邮费，请直接与百事隆泰公司联系。

Tel: (010)68745157　68744695

请详细填写下表寄回，我们将以抽奖方式，每月选定5位幸运者，赠送一套《杀气冲天》，获奖者名单将于[illegible]栏目[illegible]。

姓名		职业		年龄		邮编	
电话		E-mail		地址			

1、《Game Home——How do you do》是为什么产品做广告？您喜欢还是讨厌这种虚伪的广告形式？

2、您觉得《心情故事》对您的工作、生活有帮助吗？

3、从《游戏频道》中您还希望获得什么资料？

获奖名单　周瑞军 山东　杨宇锋 大连　陈树光 四川　刘泽民 湖北　胡红宏 [illegible]

北京百事隆泰科技有限公司

E-mail: Bestlong@yeah.net

邮购地址：北京2417信箱21分箱233房间

电话：(010)68744695　68744[illegible]

邮政编码：100081　收[illegible]

传真：(010)68745157

心情故事

让权威心理专家为你上门服务

[illegible]人生，享受的现代文明不但加快了人类工作、生活的节奏，也加快了人类困惑、烦恼、迷茫的产生——我们努力着，[illegible]我们相爱着，却不知情归何处；我们[illegible]，[illegible]我们竭力拼争，却总是沉沉浮浮……

[illegible]了？我们怎么了？"现代人[illegible]自己[illegible]

心情故事——心情康复的驿站

一位理性、专业的心理测试专家

一位细致入微的心理治疗专家

一个善解人意的测试治疗环境

一个保护心灵隐私的资料储存方法

职业生涯

兴趣和职业定向、领导才能等多项测试，助你商场游刃，官场自如。

心理治疗

心理障碍、心理误区、灰色地带，找出问题的症结，解决根本问题。

了解自我——自知者明

性格、气质、自律、智力、情商、成熟度等多项测试，告诉你一个真实的自我。

心情故事——心情停泊的港湾

北大、北师大多位心理学专家倾心著述，科学、理性、权威近2000道自测题剖白一个真实的自己，自知者明，胜己者智近20首世界经典名曲给心灵深处的抚慰

十余万字的赠送书籍，解析生活困扰，重塑健康心态"你的心情，现在好吗？你的烦恼，还那样多吗？人生旅途路漫漫，美好心情最珍贵！

人际交往

交际能力、交际障碍、宽容度等测试，助您成为一个受欢迎的人。

婚恋家庭

你的婚姻美满吗？出了什么问题，如何解决？理性地帮您分析，提高婚姻质量，重塑家庭环境。

39元







21元=2CD

在家用电脑上展现电视频道的风采

一位美丽大方的女节目主持人

带您走进绚丽多彩的多媒体世界

第一期节目预告：

A面：最新业界新闻及游戏新闻、最新游戏排榜、上市游戏报道、流行游戏攻略及秘技、各大工作室专访、3D技术教学、回顾《仙剑奇侠传》其精彩历程、游戏梦工厂(玩家投稿处)

B面：最新游戏补丁20种、最新工具20余种、精彩动画赏析、共享软件20余种、各种模拟器、屏幕保护20余种、数种精典游戏试玩版、20余种小游戏、60余张壁布



北京百事隆泰科技有限公司

E-mail: Bestlong@yeah.net

邮购地址：北京2417信箱21分箱233[illegible]

电话：(010)68744695, 68744400-8233

邮政编码：100081　收款人：闫[illegible]

传真：(010)68745157

笑傲江湖演义(十) www.xajh.com

★ [illegible]

★ 另外，本站点拒绝中小学生访问



石头记(接上期)

夜里，石头醒了过来，不再悲哀也不再愤恨了，只觉得一切都失去了希望，将身上的腰带打了个死套挂在了牢房的横梁上，而下一个动作就是把头伸进去……

石头终于又有了知觉，眼前是一张胡子拉茬的脸，是那囚徒。他对石头道："这许多年来是我错怪了你。"石头从那囚徒嘴里这才得知，他本是青龙会的护法，司徒卓。无意中得到了本门的绝世心法——龙吟功，但是也引起了很多人的窥盱，为此才在大牢里关了这么久的。司徒卓道："他们拷打我就是为了让我交出龙吟功的心法，没想到我倒觉得在大牢里却是我最安全地练功的地方。现在我的功法已经练成了，马上就要离开了。你也算曾经有恩于我，我打算把龙吟功传给你。"石头先是一喜，但一想到自己的琵琶骨都被锁住了，不禁又犹豫起来。司徒卓明白了石头的担心，道："没有关系，即使武功都失去了还是可以学的，只要你真的是青龙会的弟子。"…………

司徒卓将龙吟功的口诀教给了石头后就飞檐走壁离开了大牢。石头才终于明白，原来龙吟功必须会本门的运气功法，否则有了口诀也没有用处。而且最好没有武功，才最容易入门。石头根据口诀按照本门的运气方法催动内力练习。半年后终于练成了龙吟功的前五层，但是由于悟性的关系，下面的几关始终不能突破。不过，就是凭着石头现在的功力也已经可以挣断铁链，飞檐走壁离开这个牢笼了…………

通往麒麟庄的大道上，一个满脸沧桑的年轻人快步走来。经过了几年的磨难，石头终于又重新获得了自由。在牢房最后的半年里，石头除了练功外，剩下的念头就是要回到麒麟庄去查出真相，洗清自己的冤屈。

这天晚上，石头偷偷地潜入了麒麟庄。麒麟庄没有什么大的变化，石头对里面的路途仍然牢牢记得。庄里西首厢房的灯仍然亮着，窗上映出两个人影。石头知道这是麒麟庄的武师梁寒点的屋子，其中一个人影就是梁寒点，而另外一个人是谁呢？石头轻手轻脚地来到窗下，听见一个低沉的声音道："你想让我把几年前你偷走麒麟角栽赃他人的事泄出去……"石头几乎呆住了：难道就是他，梁寒点害得我在大牢里受尽了折磨！石头心中一股怒火窜了上来，真想冲出去和他们拼了！但多年的铁窗生涯还是教会了他凡事需要沉着，切不可轻举妄动。石头决定继续偷听。石头又听见那人道："幕府大将军决定半个月后发动进攻，麒麟庄临海相望，地势险要，正可以成为幕军发动进攻的基地，希望你能够里应外合……"梁寒点道："听说青龙会十二月堂主花舞语会去说服青龙会老大龙发海，若有青龙会帮忙我会更有把握！""好，你先准备，我去青龙会和花舞语一起说服龙发海，软的不行就来硬的，反正武林将来也是由我们东瀛武士来统治的。"

石头心中不觉又惊又奇，怎么梁寒点还和倭寇有关系？怎样才能阻止他呢？是留在这里揭露梁寒点还是回青龙会总舵呢？石头考虑再三，认为自己冒然揭露梁寒点定没有人会相信，不如先阻止花舞语他们。君子报仇十年不晚，还是以国家大事为重。于是石头匆匆离开麒麟庄回总舵报信

镇江府，景色如旧。石头想到自己下山以来的种种经历不禁怅怅然叹了口气。但这种惆怅很快就被焦虑所代替了。他心想：不知道还来不来的及阻止青龙会和倭寇的联合？花舞语可不是个简单的女人，龙老大都对她敬畏三分。她可是十二月堂的堂主呀！

青龙会的总舵。大门敞开，两条青龙似要腾云而起。天色黑的那么快，大堂内灯火通明。花舞语果然不是个简单的女人。她不仅带来了自己的手下，还带来了东瀛特使。她还带来了一个最大的诱惑——她的手上拿着的麒麟角，那曾经让石头付出了惨重代价的麒麟角。

只要龙发海同意帮助倭寇攻打麒麟庄，麒麟角就是龙发海的了。然而这也正是龙发海梦寐以求的。花舞语的脸上已经要露出胜利的微笑了。龙发海似乎就要下定决心了。这时石头挺身而出，叫了一句："师父！"花舞语脸上变色。龙发海楞住了。石头道："千万不能和倭寇联合，否则青龙会如何在江湖上立足？！"花舞语冷笑道："就凭你，一个逃犯！"石头怒道："谁做了什么自己心里最清楚，我就是被你们给陷害的！"石头又对龙发海道："就是他们在江湖上故意败坏青龙会的声誉，还陷害徒儿，您千万不要被他们利用！"

花舞语脸色已变。她的衣衫无风而动。夺命追魂掌向石头袭来。石头也出手了，花舞语吃了一惊，她原本以为一掌可以将这个失去武功的人毙命。掌风，堂上的灯烛晃动。石头并不躲闪，使出玉石俱焚的招术，一招点向花舞语的玉枕穴。这一招实际上是虚，石头抓住了麒麟角。同时花舞语的手掐住了石头的脖子……

石头被勒住了脖子，胸中的真气在喉头被阻。石头难受到了极点，心中以为自己就要死了。石头只觉得胸腹间一股气越胀越多，好似就要爆炸了一般。忽然，这股气找到了出口似的，在体内川流不息。石头在狱中学了龙吟功的心法，但是由于资质非佳，又无人指点因此始终不能再有进步。但是这回被掐住了咽喉，体内的浊气积聚非找出口不可，不想竟打通了任督二脉。几个周天运行下来龙吟功的第六、七层竟然练成了。花舞语哪里知道她的十指之下的人已经起了这许多的变化。石头体内的劲力越来越强，挣扎越来越厉害，不想一脚踢在花舞语的身上。花舞语的身子一震，松开手，嘴角流出一缕鲜血，想是受了重伤。堂上众人大惊。想那花舞语也是青龙会中数得上的好手，她被打伤是万万想不到的。

石头将麒麟角夺了过来，就是打算还给麒麟庄来证明自己的无辜！

大堂一片寂静，现在的情势看来只有由龙发海来决定了。他要是和花舞语联合，青龙会就等于和整个武林为敌；如果当场拒绝她，一场大战可能就在眼前，花舞语与东瀛特使同来定然是有所准备的。石头见师父龙发海犹豫不决，只好晓以大义，向龙发海力陈利害关系，可龙发海还有些犹豫。迫不得已，石头只得招呼其他弟子盯住花舞语，自己向总舵后面一个小山里跑去了。

石头去干什么呢？石头是去取青龙会历代帮主归位后留下的遗物。遗物是四本书，《金瓶梅》、《吸血僵尸》、《围城》、以及《西游记续集》。这四本书记录了青龙会众弟子在历代帮主的带领下抗击倭寇的血泪史。看来只有这招了。

以石头目前的身份，后山的守卫自然不敢阻拦。以石头目前的武功，青龙会恐怕没人能让这四本书不被拿走了……

四本书现在就在龙发海的手中。龙发海终于下定了决心道："青龙会决不能做了汉奸！"石头的一颗心终于放下，但知道眼前就会有一场决战。

花舞语的眼里露出杀机。站在龙发海身旁的两个护卫，余天鹰和公孙智慧的脸色都有所变化。花舞语长啸一声，这是动手的暗号。大堂上立刻兵刃声四起，两派的人打了起来。石头心里早有准备，已经选定了攻击的目标——射人先射马，擒贼先擒王。

石头不顾一切，拔身而起，飞纵而出，直袭东瀛特使。如刀的风声。如电的闪亮。见招。拆招。停。石头用自己的兵器指住了东瀛特使的要害。石头大喝："住手！再动杀了他！"大堂上的打斗立刻停止了。东瀛特使成了人质。但是石头也发现自己并没有占到绝对的上风。

龙发海的脉门也被一个人扣住了。一个让人想不到的人——余天鹰。对峙。僵局。石头这时想到唯一解决办法就是——交换人质。

但这时，一声惨叫响起。余天鹰倒了下去，背上插着一把雪亮的匕首。杀他的人是一个人们都以为他不会武功的人。这个人就是龙发海的另一个护卫——公孙智慧。龙发海笑了，"公孙先生本来就是我们青龙会的红旗老幺！"

花舞语没有讨到便宜带人愤然离开，石头阻止了青龙会的堕落。但是石头知道事情还没有结束，还有一笔帐没算。

黄昏。麒麟庄。夕阳如火。石头又一次来到麒麟庄——这个对自己一生有着重大影响的地方。石头的到来对于麒麟庄来说是件奇事。对往事记得的人都并不明白石头为什么要来。但是有个人知道，不仅知道而且慌张。他就是梁寒点。

石头有恃无恐地来到麒麟庄，使麒麟庄如临大敌。庄主李天白已经在等候了。李天白虽然也感到奇怪，但是他觉得自己也是江湖上成了名的人物，号称金甲麒麟，还怕什么区区小辈来寻仇吗？石头见到了李天白，就拿出了麒麟角。"当年就是为了这只麒麟角，我蒙受不白之冤，被废了武功，在监狱里受尽了折磨。"石头道，"但是今天我把它物归原主，目的就是要证明自己的清白，就是要让江湖上的人都知道邪派的弟子并不象你们想的那样。"李天白接过麒麟角，仔细看了看，果然是几年前丢失的那一个。石头又将在青龙会总舵发生的事情一一述说，站在庄主身后的武师梁寒点脸色大变。梁寒点声嘶力竭地大叫："庄主你难道会相信这个小毛贼的话，他武功都废了，怎么可能从混战中夺下麒麟角，简直就是在造谣中伤我！"不等李天白回答，梁寒点就冲了过来，对石头痛下杀手。

石头再次见到梁寒点，新仇旧恨一起涌上心头。将所有内力都用来攻击，没有防守。石头要和眼前的仇人同归于尽。这一击发出的时候龙吟功第八层也就被突破了。

梁寒点死了。石头也身受重伤，气息奄奄。李天白将眼前的一幕看的很清楚。在石头发出玉石俱焚的一招的时候他就清楚了这个人绝对没有说谎。没有一个人会用自己的生命来圆一个谎言。梁寒点败了，败在他心虚。

李天白用手将麒麟角碾成了粉末，送到石头的嘴边，让石头吃下去疗伤。难道是上天的安排，要这样捉弄于他，石头的眼中流出了一滴清泪。石头服下了麒麟角碾成的粉末，便觉得体内一股暖流，自前胸到后背，又自后背到前胸，周而复始地不停流转。每流转一次便觉各处生了些力气，石头立刻暗中运用龙吟功心法调息。半个时辰后，本来捉摸不定，而且驱使并不自如的内息这时竟可随心所欲了。石头知道，他的内伤不但治好了，而且龙吟功的第九层终于练成了。

石头，一个青龙会普普通通的小伙子，又重新走上了笑傲江湖的道路。

★ 游戏巫师热线 zhuchiren@ xajh. com

★ 其他精彩内容请浏览网页 http: / /www. xajh. com

★ 《笑傲江湖》最新消息：

1、北京地区玩家欢迎拨打 1608001 专用号码参加大型网络游戏《笑傲江湖》，并畅游互联网中各类游戏天地。
配置：选单，56K；用户名，160；密码，160。
封顶制度：住宅电话 30 元/月；单位电话 280 元/月，多打不多收。
另：北京地区玩家拨打 1608001 参加《笑傲江湖》还有可能在游戏内容上获得各种优惠待遇。
2、上海玩家欢迎拨打 81890 专用号码免上网费参加大型网络游戏《笑傲江湖》。详细内容参见 http: / / www. xajh. com/htm/81890. htm
3、《笑傲江湖》正式获得北京电信 169 地址和高速带宽，大大方便了广大 169 用户参加游戏。详细内容参见：http: / /www. xajh. com/htm/169. htm
《笑傲江湖》热线电话：010－64971912



击败富奇后，你可以从他身上找到一把骑士双手刃和一枚半月钥匙。然后从左边的小门走，会捡到牢房钥匙，在一间房间里，你会看见莫斯（Moss），把玩具熊给他（把那熊拿在手上并与其交谈），他会回去救公爵。在和公爵交谈中，发现威廉十分可疑，于是去格拉斯宫殿找格拉斯。到那儿后，格拉斯答应帮忙，因为她发现白银杀死了她的母亲。不过，要你自己去死亡之门（Deadgate）寻求答案。

先回到反叛者的营地，和莫斯的母亲交谈，她会交给你一枚抗魔法戒指。然后去港口花 300 元，坐船来到死亡之门。下船后，穿过枯骨庭院（Boneyard），你会遇见兄弟的鬼魂，和他交谈后，你终于确认威廉就是叛徒。然后向右下方走，你会遇见欧莱比教授（Professor O'Leary）的鬼魂，他会给你启示卷轴（Scroll of Revelation），用它你可以进采掘场（The Dig）。回到木桥下，走另一条路，救下葛尼托斯（Ganitos）的鬼魂后他会交给你一把石钥匙（Stone Key）。

时间之球（Time Orb）

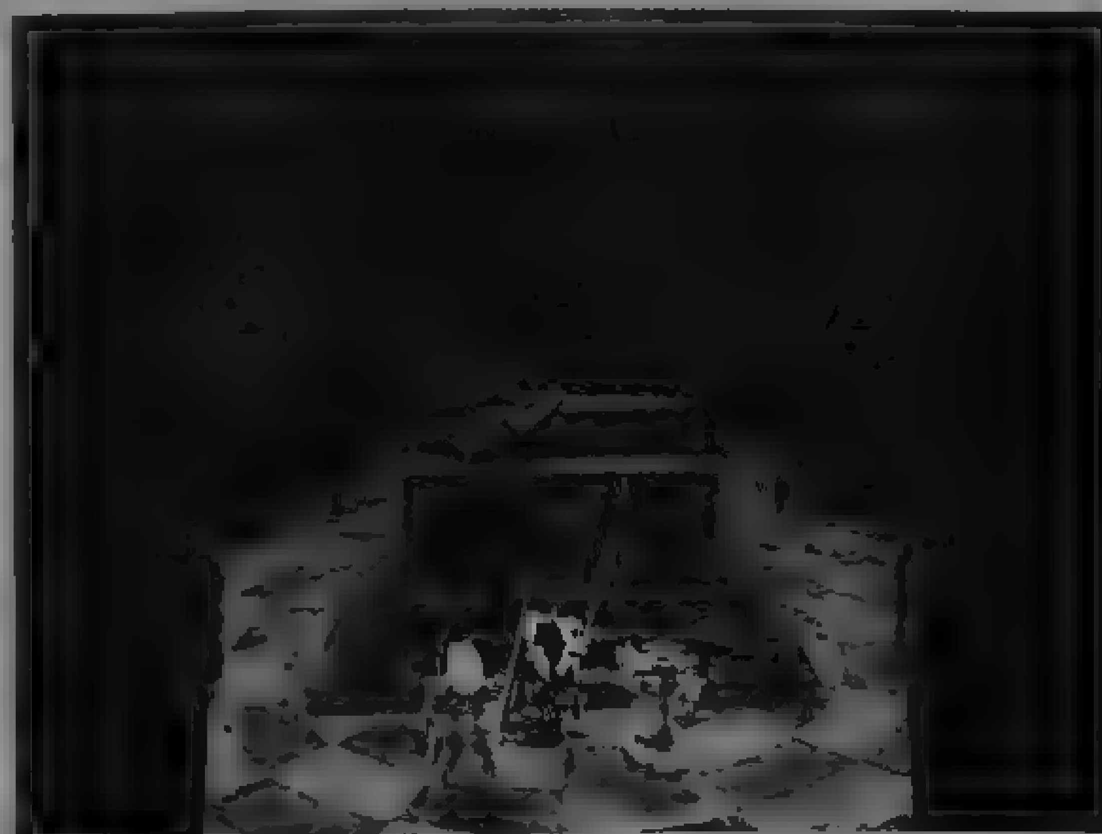
现在去图书馆，用你的金钥匙打开中间那扇门。得到特殊技"暴风雨"（Hurricane）和"召唤石人Ⅱ"（Summon GolemII），然后回到气压舱（Airlock），用你的石钥匙打开右上方那只箱子，拿到特殊技"变狼术"（Lycanthrope），你可以用它把自己变成人狼。

回到反叛军营地，在那里，本会教你一个新特殊技"狂暴战士"（Berserker），然后从营地上方通道，来到喷泉前。使用启示卷轴，你可以打开一条秘密通道。往前走，在一个营地的箱子里，可以找到时间之球和蓝钥匙。继续往前走，你会遇见这里的魔王。击败他后，可以得到一把铁钥匙（iron key）。

光之球（Light Orb）

用得到的钥匙打开前面那扇门，拿到箱子里的骨之钥匙（Bone Key），之后去位于雨城的下水道。进去后，按右、上、上、右下的顺序来到一扇门前，用蓝钥匙打开它。在里面的箱子里可以得到特殊技"世界末日"（Armageddon）。然后回到枯骨庭院，用骨之钥匙打开一扇门，你会被传送到一个地方，用你的视觉护符后你可以看见这里的怪物。往下走并向右拐，杀死魔王后，门会打开。进去后，通过那两个传送点，你就能找到最后一个魔法球。现在回到反叛军营地，格拉斯会把你们传送到麦塔伦（Metalon）。

这里的敌人十分难 K，一直杀进去，在一间房间你会看到一团红色的火焰，点击会出现一人口。进去沿着路一直向前走。在里面点击那团火焰，这时里面房间的血会被排出。然后往回走，发现铁道上的机器人不见了，从传送点进去，见到了那个机器人，将其解决（用武器）！出去后，用半月形钥匙打开上面发光的门，拿到花岗岩钥匙（Granite Key），走进下面那扇发光的门。在和奥博瑞斯（Oberius）谈话后，向右走。你会来到一间有着圆形石栏的房间，按下左边的按钮，再按下右边的按钮，杀死出现的怪物。这时水晶升起，门也会打开。向前走，你将面对白银的魔法。那些巨人需用物理攻击，再抽空依次用火、冰、治疗、电、地、酸、时间、光攻击中间的魔法球。（不要舍不得用物品，因为干掉白银后，你要面对天启时无法使用任何物品）。将白银消灭后，天启出现了，和父亲（猜的）合体后，终于将天启击败（只能使用一个特殊技，用盾牌可以把火球挡回去）——世界恢复和平之后你就可以舒舒服服地观看结局动画了（制作员名单之后要过一会儿才回到主菜单）。



修改篇

1、天下无敌：用 FPE 搜索每个队员的 HP 或 MP，人物的基本属性都在这。第一字节是等级，改为 <FF 的任意数，HP、HP 上限、MP 上限改成 FFFF，MP 改为 FFFFFF。最后一字节是人物的"体积"，改大了有些地方过不去！：－）其余改为 FF。

2、天下大乱：用文字编辑器打开游戏目录下的 out.TXT 文件，把对应的人命改成你希望的名字，再进入游戏……（对白也可修改，但改后的字数应与改前相同，否则会引起乱码，最好先做备份。）

秘技篇

当你取得隐身戒指后，戴上它，待能量耗尽后，你会发现戒指仍配戴在身上，仍能隐身。切换场景后，戒指不再配戴在角色身上，但仍能隐身，这时把戒指配戴给其他队员，就出现了两个隐身人。

编辑/游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想 这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息

[互联网网址 http://www.global100.com/chart.asp?Chart=1]

另　注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名

2000年2月21日第8周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	3	12	1	Unreal Tournament	Epic/GT	虚幻锦标赛
2	1	51	1	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	魔法门之英雄无敌Ⅲ
3	2	20	1	Age Of Empires 2: Age Of Kings	Ensemble/Microsoft	帝国时代Ⅱ王者岁月
4	4	10	4	Planescape: Torment	Interplay	异域镇魂曲
5	5	53	1	Alpha Centauri/Alien Crossfire	Electronic Arts	半人马座/资料片
6	6	60	1	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
7	31	2	7	The Sims	Maxis/Electronic Arts	模拟人生
8	12	11	5	Quake 3: Arena	Id/Activision	雷神之锤Ⅲ竞技场
9	7	38	2	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	铁血联盟Ⅱ
10	8	65	1	Half-Life/Opposing Force	Valve/Sierra	半条命/针锋相对
11	16	8	11	Championship Manager 99/2000	Eidos	冠军足球经理 99/2000
12	10	37	2	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	魔法门Ⅶ血统与荣耀
13	14	13	13	Pharaoh	Impressions/Sierra	法老王
14	9	20	6	Homeworld	Relic/Sierra	家园
15	26	4	15	Final Fantasy 8	Squaresoft	最终幻想Ⅷ
16	23	[illegible]	1	Fallout 2	Black Isle/Interplay	异尘余生Ⅱ
17	13	14	11	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	奇迹时代
18	15	98	1	Starcraft/Add-on	Blizzard	星际争霸/资料片
19	21	28	16	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	文明Ⅱ时间考验
20	24	23	17	NHL 2000	EA Sports	NHL 冰球 2000
21	11	13	11	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	狩魔猎人Ⅲ
22	22	27	6	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	网路奇兵Ⅱ
23	20	49	7	RollerCoaster Tycoon/Add-ons	Microprose	过山车大亨/资料片
24	18	25	3	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	命令与征服：泰伯利亚之日
25	27	15	25	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	幽浮：第一次异形入侵
26	34	20	26	Freespace 2	Volition/Interplay	自由空间Ⅱ
27	17	3	17	Demise	Artifact	死亡
28	33	72	5	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	恺撒大帝Ⅲ
29	29	11	29	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	古墓丽影：最终启示录
30	19	16	9	Fifa 2000	EA Sports	FIFA 足球 2000
31	25	67	5	Railroad Tycoon 2/The Second Century	PopTop/G.O.D.	铁路大亨Ⅱ/第二纪
32	28	46	11	Civilization: Call to Power	Activision	文明：力量召唤
33	38	[illegible]	7	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	最终幻想Ⅶ
34	43	95	2	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	魔法门Ⅵ天堂之令
35	32	12	11	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	创世纪Ⅸ升腾
36	37	63	6	Thief: The Dark Project	Looking Glass/Eidos	神偷：暗黑计划
37	30	15	24	NBA Live 2000	EA Sports	NBA 职篮 2000
38	42	37	9	MechWarrior 3/Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	机甲战士Ⅲ/海盗之月
39	46	48	18	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
40	40	36	14	Need for Speed: High Stakes	Electronic Arts	极品飞车：孤注一掷
41	35	34	7	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者Ⅱ
42	48	14	40	Delta Force 2	NovaLogic	三角洲特种部队Ⅱ
43	68	10	35	Rally Championship 2000	Magnetic Fields/Europress	冠军拉力赛 2000
44	53	134	4	X-Com 3: Apocalypse	Mythos/MicroProse	幽浮Ⅲ启示录
45	45	29	10	Darkstone	Delphine/G.O.D.	黑石传奇
46	41	12	23	Indiana Jones And The Infernal Machine	LucasArts	印第安纳琼斯与恶魔机器
47	36	7	26	Battlezone 2	Pandemic/Activision	终极战区Ⅱ
48	61	114	1	Quake 2/Add-on	Id/Activision	雷神之锤Ⅱ/资料片
49	47	20	20	Driver	Reflections/GT	车手
50	52	55	13	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
51	39	49	17	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	战斗巡航舰 3000 第二版
52	66	46	14	Championship Manager 3	Eidos	冠军足球经理Ⅲ
53	49	69	[illegible]	Grim Fandango	LucasArts/Activision	神通鬼大
54	60	45	9	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	同盟铁翼
55	76	12	55	Wheel Of Time	Legend/GT	时空之轮
56	71	3	56	1602 A.D.	Sunflowers/GT	公园 1602
57	62	125	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
58	50	16	30	Revenant	Cinematix/Eidos	亡魂
59	55	14	55	Theme Park World/Sim Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	主题公园世界/主题公园
60	67	32	25	Outcast	Appeal/Infogrames	放逐者
61	77	37	14	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	异形大战掠夺者
62	57	64	13	Heretic 2	Raven/Activision	毁灭巫师Ⅱ
63	65	9	63	SWAT 3: Close Quarters Battle	Sierra	霹雳小组Ⅲ致命距离
64	58	12	[illegible]	Thief Gold	Looking Glass/Eidos	神偷金版
65	75	27	13	Star Trek: Starfleet	Command Interplay	星际迷航记：星际舰队
66	82	16	25	Drakan: Order Of The Flame	Surreal/Psygnosis	飞龙女战士
67	63	91	[illegible]	Unreal/Add-ons	Digital Extremes/Epic/GT	虚幻世界/资料片
68	54	47	[illegible]	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义Ⅱ扩张时代
69	72	10	53	Close Combat 4: Battle Of The Bulge	Atomic/SSI/Mindscape	近距离作战Ⅳ
70	59	16	35	Grand Theft Auto 2	DMA/Rockstar/ Take 2	侠盗猎车手Ⅱ
71	78	20	29	Rainbow Six: Rogue Spear	Red Storm	彩虹六号：狂暴之矛
72	83	7	69	Crusaders Of Might & Magic	New World/3DO	魔法门十字军
73	74	15	23	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	亚瑟伦的召唤
74	98	25	47	X: Beyond The Frontier	EgoSoft/THQ/Southpeak	超越 X 边境
75	44	24	12	Nexus: The Kingdom Of The Winds	Nexon	奈克西斯：风之国度
76	56	26	30	Discworld Noir	Perfect/GT	–
77	96	66	[illegible]	Carmageddon 2: Carpocalypse Now	Stainless/SCi/Interplay	恶煞车手Ⅱ
78	80	3	78	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	魔兽争霸Ⅱ战斗之盒
79	51	12	49	Warcraft 2: Battle.net Edition	Blizzard	魔兽争霸Ⅱ战网版
80	70	78	10	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	战神Ⅲ黑潮风暴
81	–	18	26	Disciples: Sacred Land	Strategy First	信徒：神圣之地
82	69	41	20	Rage Of Mages 2: Necromancer/Allods 2	Nival/Monolith	巫师之怒Ⅱ
83	86	67	26	Colin McRae Rally	Codemasters	Colin McRae 拉力赛
84	64	13	51	Omikron: The Nomad Soul	Quantic Dream/Eidos	恶灵都市
85	91	3	[illegible]	You Don't Know Jack Offline	Jellyvision/Berkeley/Sierra	你不认识杰克单机版
86	73	38	[illegible]	Star Trek: Birth of the Federation	MicroProse/Hasbro	星际迷航记：联盟的诞生
87	89	8	75	Flight Simulator 2000	Microsoft	模拟飞行 2000
88	95	120	19	Ultima Online/The Second Age	Origin/Electronic Arts	网络创世纪/第二纪
89	88	9	63	Nascar Racing 3	Papyrus/Sierra	云斯顿大赛Ⅲ
90	79	16	70	Seven Kingdoms 2: The Fryhtan Wars	Enlight	七国演义Ⅱ
91	84	34	7	Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT	横扫千军：王国风云
92	97	40	55	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	世纪金冠军传奇版
93	92	7	76	Chessmaster 7000	Mindscape	国际象棋大师 7000
94	–	17	52	Re-Volt	Acclaim	遥控赛车
95	100	2	95	Independence War Deluxe/I-War Deluxe	Particle/Infogrames	独立战争豪华版
96	99	4	94	Nerf ArenaBlast	Visionary/Atari/Hasbro	–
97	–	1	97	Clans	ComputerHouse/Strategy First	氏族
98	94	2	94	Antietam!	Firaxis	–
99	81	3	81	Armies of Armageddon: Wargames Development Kit 2K	Shrapnel	末日之军：战争游戏开发组件
100	87	9	65	MechCommander Gold	FASA/MicroProse	装甲指挥官金版

电玩点将榜

综合榜

* 1.→	星际争霸:母巢之战	Starcraft:Brood War	BLIZZARD/奥美(1565)
* 2.↑	大航海时代Ⅳ		光荣/第三波(1412)
* 3.↓	生化危机Ⅱ	Resident Evil Ⅱ	Capcom/育碧(1366)
4.↑	帝国时代Ⅱ	Age Of Empires Ⅱ	微软(1293)
* 5.↑	足球2000	FIFA2000	EA Sports/电子艺界(1247)
* 6.↑	仙剑奇侠传		大宇(1163)
* 7.↑	心跳回忆	Forever With You	科乐美(1056)
* 8.↓	家园	HOME WORLD	上海碧育(948)
* 9.↓	命令与征服:泰伯利亚之日	C& C:TIBERIAN SUN	Westwood/电子艺界(848)
*10.↑	三角洲特种部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界(747)
*11.↓	魔法门之英雄无敌Ⅲ	Heroes Of Might And Magic Ⅲ	3DO/育碧(705)
*12.↓	盟军敢死队:使命召唤	Commandos	EIDOS/新天地(673)
*13.→	新绝代双骄		宇峻科技/智冠(638)
*14.→	暗黑破坏神:地狱火	Diablo:Hell fire	Blizzard/奥美(537)
*15.↑	雷神之锤Ⅲ竞技场	Quake3Arena	id/新天地(496)
*16.↑	银色幻想	SILVER	新天地(437)
*17.↑	虚拟人生	Virtual Life	行者/新天地(373)
*18.↑	轩辕剑3云和山的彼端		大宇/昂合(351)
*19.↑	半条命	Half-Life	Sierra/武汉奥美(328)
*20.↓	博德之门	Baldur's Gate	Interplay/第三波(287)
*21.↓	大富翁Ⅳ	Rich 4	大宇(255)
*22.↓	最终幻想Ⅶ	Final Fantasy Ⅶ	Square/电子艺界(203)
*23.↑	铁路大亨Ⅱ		新天地(163)
*24.↑	最终幻想Ⅷ	Final Fantasy Ⅷ	Square/电子艺界(112)
*25.↓	模拟城市3000	Simcity 3000	电子艺界/中图(92)
*26.↓	异尘余生Ⅱ	Fallout Ⅱ	Interplay/第三波(81)
*27.↓	极品飞车:孤注一掷	Need For Speed: HIGH STAKES	EA Sports/电子艺界(66)
*28.↑	古墓丽影4	Tomb Raider: The Last Revelation	维真/新天地(57)
*29.↓	极品飞车Ⅲ	Need For Speed Ⅲ	EA Sports/电子艺界(43)
*30.↓	古墓丽影Ⅲ	Tomb Raider Ⅲ	维真/新天地(36)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数

读者点评

《大航海时代Ⅳ》　本期排名(2)

巷口和人物的画面是如此精美,可一出海,满眼都是马赛克……

(新疆　郭晟)

绣花枕头又一只,没有乃祖之内涵,枯燥无味,没有感觉。

《大航海时代Ⅳ》的音乐、画面+《大航海时代Ⅱ》的内涵=佳作。

(山东　董伟)

《生化危机Ⅱ》　本期排名(3)

真搞不明白,想想过去(1代),回味现在(2代),看看将来(3代),怎么那么多僵尸, Leon他们究竟是警察,还是捉鬼敢死队?!

(广东　凌强)

《足球2000》　本期排名(5)

解说员:啊! XX队的罗大耳朵带球穿过中场,在那些没有防备,连动他都不敢动的后卫间直线跑过!啊,他在人们的注视下将球带入球门!进了!

守门员:混帐!往哪儿踢呢?!

(河北　孔祥吉)

不管你信不信这款游戏的真实度,我们足球队的教练已经用它来讲演战术了!

(新疆　尹君)

《家园》　本期排名(8)

最温馨的名字

最壮观的场面

最具创意的游戏

另:《家用电脑与游戏机》——最别扭的名字,最温馨的杂志。

(四川　刘磊)

因为想家,所以无眠,用心爱家,终身不渝。

(注:家代指《家游》与《家园》)

(北京　叶多)

《命令与征服2泰伯利亚之日》　本期排名(9)

我们都抱怨这个游戏,可已习惯了不想放弃。

(四川　陈思)

《雷神之锤Ⅲ竞技场》　本期排名(15)

你总是心太狠,心太狠,独自一个人屠宰到天亮,你无怨无悔地狠K那个人。

(江苏　汪华)

只有在最easy的情况下我才可一显风采,"三角洲"里练成的功夫在这儿不堪一击。

(江苏　王少钟)

《虚拟人生》　本期排名(17)

谁也不能预测一个人一生的情况,而虚拟人生掌握在你的手中,饱尝人生的酸甜苦辣吧!

(山东　罗岩)

榜评

嗨,各位过年还好吗?忙忙碌碌地走亲访友,不知春节期间您还有没有时间玩玩游戏?我们来看看这期的排名情况吧。

首先,正如Racer上期"榜评"中的预测,同一系列游戏中前代作品必将被新作挤到榜外,本期中《FIFA99》、《古墓丽影Ⅲ》和《帝国时代》一代就已遭此命运,《极品飞车Ⅲ》的排名已经下降到了第29位,《极品飞车:孤注一掷》的排名仅比它高2位,似有被踢出排行榜之险,不过凭此类游戏的"人气"程度来看,这样的可能性不是很大。其次,除几款颇具实力的游戏,如《雷神之锤Ⅲ竞技场》、《轩辕剑3云和山的彼端》和《最终幻想Ⅷ》排行上升并仍具有不小的上升潜力外,其它作品的排名有所变化,但幅度不是很大,令人惊讶的是《星际争霸:母巢之战》的排名始终未落下过前3名,这款老游戏的魅力看来实在是不一般。

除去排名情况,Racer还想谈谈"读者点评"的问题,还请各位读者多对新作加以评点,以为这个栏目增加点新鲜的气息。祝各位在龙年里学习进步,工作愉快,事业有成!

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与,可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱reader@fcgm.com.cn投票。无论何种形式,投票者均可以参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得本月排行榜上榜游戏一套。

选票格式:您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1. ______________　2. ______________

3. ______________　4. ______________

点将榜投票地址:100037 北京813信箱

本期幸运读者

青海　孙　較　北京　桑　弘　黑龙江　孙　祺

浙江　陈　展　沈阳　李　欢

《铁路大亨Ⅱ》　本期排名(23)

无论你是否知道詹天佑,是否知道蒸汽机车,是否了解铁路劳工的艰辛,只要你进入"铁路大亨"的世界,你就会明白一切的。这就是《铁路大亨Ⅱ》给我的感受。

(陕西　陈述)

《模拟城市3000》　本期排名(25)

一个成功的城市,一个苦命的市长。

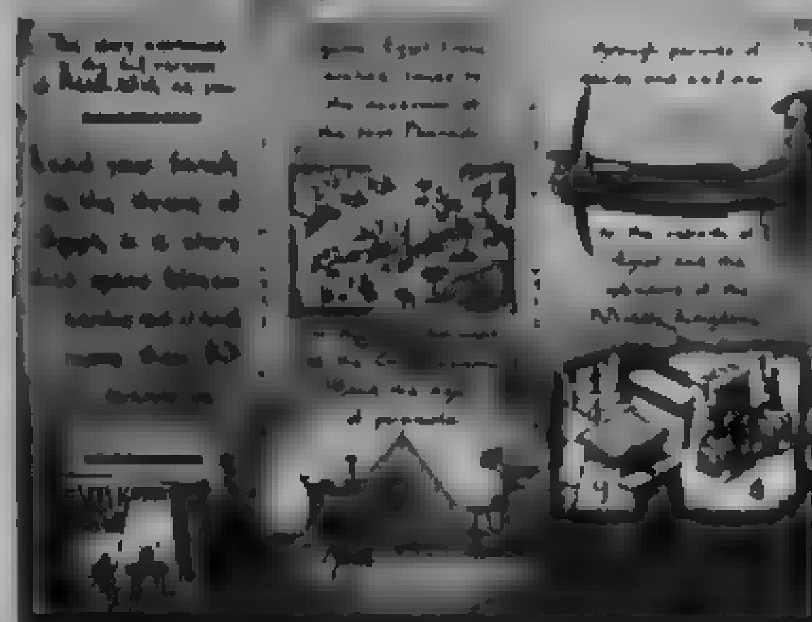
(江苏　江涛)

配备给所有的市长,玩不好的立刻下岗!

(辽宁　王天蝉)

建设你心目中的王朝

——《法老王》万元游戏大奖赛



《法老王》在悠远神秘的古埃及文化背景上展示了绚丽辉煌的游戏场景，同时带来了富有挑战性的游戏乐趣，吸引了众多玩家如痴如醉投入其中。为了让所有热爱策略建设类游戏的玩家拥有一个充分展现自我的机会，让新一代的年轻人全面、深入地领略古埃及文化的魅力，在《法老王》于国内正式发售之际，特举办本次"建设你心目中的王朝"——《法老王》万元游戏太奖赛。

比赛时间：2000 年 3 月至 6 月

比赛细则

1、正版游戏用户方有获奖资格。

2、选择游戏《法老王》中的 Custom Missions，进入之后选择 Pharaohs Memphis 作为比赛用地图。

3、玩家随后以正常（Normal）的游戏难度开始游戏。

4、当玩家对于自己的经营建设成果满意之时，就可以将当前游戏进度保存下来，并在 2000 年 4 月 [illegible] 日 [illegible] 子邮件或磁盘邮寄 [illegible] 方式将其寄给游戏的评委会。

5、游戏评委会将根据玩家寄来的游戏存档进行初步筛选，并将入围选手的存档在游戏中调出，将游戏场景画面截取下来，连同其城邦的 [illegible]、[illegible] 化等级、繁荣等级、纪念碑等级、王国等级、税收、选收个人资料（欢迎参赛选手附上简短感受）等资料，一同放在指定的游戏比赛网站上供玩家投票 [illegible] 选，根据得票数的多少来 [illegible] 比赛的复赛者。

6、根据评委和 [illegible] 从所有参赛者中选出 12 名复赛者，由 [illegible] 四家合作单位共同公布 [illegible] 游戏场景画面和游戏自身的分数 [illegible] 和网民参与评选，最终决出一名冠军、两名亚军和三名季军。参与本次 [illegible] 的热心读者和网友可参加幸运抽奖。

7、6 月上旬由比赛的四家合作单位共同公布比赛获奖者名单和参与投票的幸运中奖者名单。

8、在本次游戏竞赛中，严禁参赛选手使用 [illegible] 密码进行 [illegible] 选手有任何 [illegible] 弊行为 [illegible] 比赛资格。

9、 [illegible] 事宜的解释权由本 [illegible] 的主办单位保留。

奖励

这次大赛的奖品价值总额 10000 元，包括奥美电子提供的现金奖和合作单位的实物奖。

一等奖 1 名

5000 元奖金及铜制冠军奖牌一座。

二等奖 2 名

[illegible] 各得 500 元奖金及免费选购城市新网电子商城 [illegible] 800 元的商品。

三等奖 3 名

[illegible] 含 56K 外置式 MODEM 的上网 [illegible] 一套（价值 800 元，新浪网提供）。

幸运投票奖 20 名

[illegible]

评委会联络地址：

奥美电子（武汉）有限公司

湖北省 [illegible] 路 145 号

罗盛 [illegible]

电话 武汉（027）85836013

北京（010）82612362

电邮 che [illegible] ng@public.wh.hb.cn

主办单位：奥美电子（武汉）有限公司

合作单位：

网　络：新浪网

城市新网

杂　志：《家用电脑与游戏机》

报　纸：《电脑商情报》游戏天地

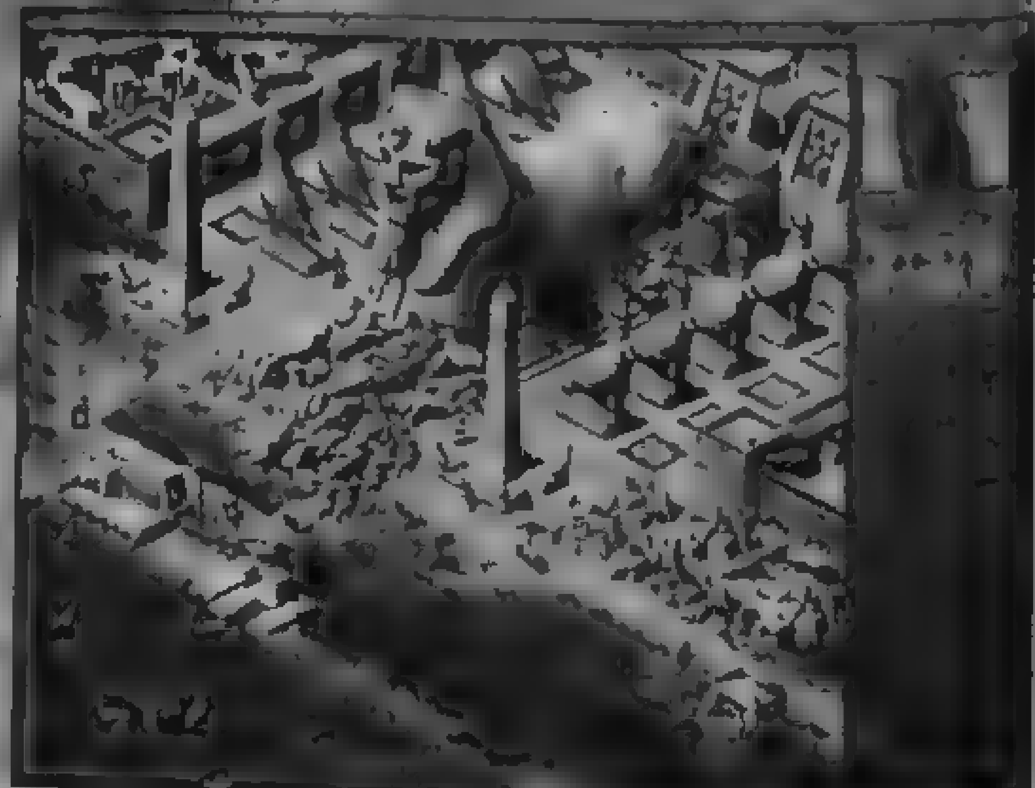
奥美电子　www.aomeisoft.com

新浪网　www.sina.com.cn

城市新网　mycity.com.cn

家用电脑与游戏机　www.icgm.com.cn

电脑商情报·游戏天地　www.cblgame.com



无言以对

玩家沙龙

■文/瞿炎长

新年是多么快乐，虽然各类电脑杂志报刊都几乎停了一期（有点像少了精神食粮），可是真的难得有这么多的空闲——玩游戏啦！

大年初四的晚上，在过年的意犹未尽的快乐中，从两集新拍的《西游记》中插播的新闻里，看到有这么一条报导：据说是新年放假的缘故，有很多中小学生能够走进游戏厅，一洗繁重学业的尘埃；然而当前的电子游戏中，却大量充斥暴力和其它不健康的因素……用了省略号，因为这条报导让我欲说无言。报导是真实的，采访是客观的，影像是显然的，评论是正确的，忧思是深远的，影响是巨大的……只是，我不能不接受这条新闻，却又无论如何不能改变自己对游戏持久以来的信念，那么到底谁错了？

且让我们把目光暂时离开这条新闻，离开花花绿绿、五光十色的充满游戏的各种屏幕，静心想一想：或许真的没有必要争论谁对谁错，也决无你死我活的冲突。不管怎样，我们争论赢了，社会对电子类游戏的观点也难以改变；我们讲理输了，难道就会弃舍游戏？所以，我们需要的是静下心，思索出双方都能接受的途径。

想起电子游戏这个新生事物开始进入我们的生活时，大概是十几年前吧。似乎每一家游戏厅的门口都贴着"手脑结合，开发智力"的字样，而那时的父母，也常常很高兴地带我们出入其中。不知怎么，倏忽一夜间，缺乏管理的游戏厅成了"学坏"的代名词，老师和父母指着那乌烟瘴气的房子告诉我那是"坏孩子和野孩子"才去的地方。我少不谙事却很纯净的眼睛，看得清里面的鱼龙蛇混杂。但没有人强拉硬拽，我自己走了进去，拿出菲薄的零用钱，从心中不知咒骂了多少遍的老板手里换得一枚筹码。我害怕"空投不赔"所以投币的动作格外的小心谨慎；我害怕投入后被人强占，所以幼小的身体紧贴在冰冷的操纵台上；我害怕中途被人夺把，所以一向懦弱的我遇到这种情况时也敢抗争……那么多阴晴，那么多担心，不堪回首？不，需要强调的是我自始到终，一直是心甘情愿的走进去，是的，心甘情愿。仅仅是为了游戏？

已经不须考试即可升入中学的孩子们很难了解我们那时的情况。追想自己最钟爱街机的时光就是小学最后一年的日子。十一二岁的我和全班同学一样，整天听到的话就是"进了重点中学，等于一只脚迈进了大学的门槛。"所以偶然有一点时间，也只能惊鸿一瞥的旁观和偶一为之的操作。那时不知道什么叫激情，只是觉得很快乐，为此忍受街机厅里的刺鼻烟味，地痞的敲诈勒索，甚至老师和女班长（男班长是战友）的追踪擒拿，被父母发现后的责备也从不后悔。我们那个不大的班级有一多半考进了省、市重点。电子游戏没有腐蚀我们，并非我们精神已经健全到百毒不侵，而是因为它仅仅是我们为达到这个升学率的奋斗历程中的唯一一点亮色。记忆犹新的是，在考初中前整十天，我们上学路上唯一的游戏厅被拆除了，于是每当放学排队走过那个地方，大家都在回头深情留恋地张望……

流年似水，我考进了全省最好的高中。进校前的快乐和向往一旦开始实际接触就全然破灭，有人说这所学校是天堂，有人说它是地狱，更多的人说它是战场，刚从这所学校毕业的兄长说它是染缸。总而言之，竞争激烈，烦恼不少。精神生活没有如物质生活一样丰富起来，《十六岁的花季》好像已经放了八年；手头流行漫画到《画王》停刊；报纸上由吹捧港台歌星到本土歌星问世……每每不知为什么就被舆论归类，然后就是媒体连篇累牍的分析批判，叫人无所适从。难道我们真的什么都不懂？难道到了二十二岁生日的那一天（女生可提前两年）才会也才该懂得爱情？还好，这时候家里多半有了游戏机，据说国内大约售出了三千万台的仿任天堂游戏机（兼容的学习机尚未计算在内），可知这是一股势力。在这股势力的作用下，用"闯关族"或"游戏族"来形容才像自己的群体划分。也就在这段日子，屡屡有着这样那样的活动，新修订的学校章程中言明禁止进入营业性的游戏厅，社会对游戏的口诛笔伐越演越烈。很诚恳地说，我们班的几乎所有男生都想找到"福利性"的游戏厅，寻而未获的结果是从未遵守学校规定。当参加集体大签名告别游戏厅的活动时，每个人都很高兴，没人把这种事当真。小时候想，游戏是孩子的爱好，大了就会有新的追求；可是大一点了呢，总想玩到更多更好的游戏，大概

已不仅仅是为了玩吧？

黑色的七月和痴狂的暑假之后，少年时代结束了 我们或留恋、或感伤、或失落、或踌躇满志地进入不同的学校，开始崭新的生活。小时候向往无人管束的日子，现在完全可以自由自在；小时候想把街机搬回家里，现在凭借PS及电脑上各类模拟器也基本实现了 再想想看，游戏究竟是什么呢？开始喜欢电脑时，起因无非是电脑上能玩到非常多的好游戏。有人说玩游戏会提升电脑使用水平，我也始终坚信游戏是通往电脑世界的捷径。每周买回一堆电脑类报刊杂志，组装了自己的豪华电脑之后对游戏疯狂，不折不扣的一个DIYer加盗版游戏收藏爱好者，这样的日子充实而又空虚。总是尽力去拿到最新出的游戏，拿到后却也没什么意思。最后一次在电子市场买D碟时，卖盘的女孩叫我帮忙，凭着对各种游戏的了解，一个小时卖出去20余张。在那个女孩感谢我并且不收钱的时候，我突然难过的想哭。说实在的，喜欢游戏这么久，到底增长了什么，经验？智力？恐怕都是针对游戏而言；而提升电脑方面的水平无非是可以去科技街小公司装机甚至在这里卖碟。这一天起我对游戏不再那么痴迷，可是发现自己还是根本离不开游戏。缘何？大学是接触社会之前最后的一关，在校园内哪能事事顺心，总有更多的矛盾与撞击，理想与现实的差距，学校教育与社会现实的脱轨，哪一点不是让人难以抉择。我们需要游戏，并非是逃避现实，而是在经历着现实的冲撞与磨擦后寻找一块精神的栖息之地。有的游戏让我们休息，有的唤起我们的热情，有的让我们精心思考和分析，有的让我们回味年少的幻想和感动，还有的，能够发泄各方面造成的不良情绪。也有很多这样的游戏，我们或和朋友对垒攻防，或和同伴并肩作战，共同体味友情的快乐，这还不够吗？

想到这里，我也得出了我的论点：幼年喜欢游戏，因为它是繁劳课外的一点亮色；少年喜欢游戏，是因为它代表了青春特有的一种精神；青年喜欢游戏，是因为生命需要这种成份——年轻的感觉，永远是电子游戏！

终于，面对这条新闻时，我不再无言以对。如果说电子游戏中确有一些不良因素的话，那么电影电视中就没有吗？很多此类的报道虽真实，但比断章取义还片面。仅看一个镜头，可以说《辛德勒的名单》色情；仅看一组画面，也可以说《拯救大兵雷恩》血腥，游戏也是一样。互动性与真实性使游戏者必须扮演某个要达到一定目的的角色，扮演者深入其境正是游戏的成功。我们可以允许影视作品达到这样的效果，为什么不允许游戏也做到这一步。国内从来没有通过正式渠道引进或制作任何一部充斥上述因素的游戏，那么如果凭借来源不明的盗版游戏为证据，起诉控告整个游戏业，是非法取证。怎么，还有人说游戏有病毒？看看你拿的是什么版的游戏，你若买的是盗版书会责怪其中的乱码、错字吗？同样，盗版游戏盘不会对病毒检验负责的。还有要把电子游戏和青少年犯罪联系在一起的，为何都归功（罪）在游戏头上？青少年犯罪率有一时间呈上升状，我们不要光看到其中有一定的游戏人群，还要看到其中受教育者也不少，难道这二者也有关系。报上曾载电子游戏房里发生的恶性案件，我想说那是凑巧了，相同性质的案件还有发生在一家地方法院的审判厅里的，难道……还有人说游戏伤身体，假如你的孩子目不转睛连看若干小时教科书，你绝不会报怨书吧？关于青少年模仿游戏人物的现象，和可塑性强固然有关，我们还要相信他们的选择辨别能力，接着该检讨我们为孩子树立的形象是否太苍白和神化了？有关对游戏的误解，最后想说两个字："管理"。像上海，每逢周末，很多孩子可以公开的进入游戏厅享受欢乐的时光，和父母一起，多快乐啊！父母长辈们也请想一想，你们要求自己十全十美吗？除了工作为家外就无所求吗？你们真的要求孩子们长大后出类拔萃吗？那么在青葱岁月，能有比让他们快乐更重要的事吗？

我有一个长时间的遗憾，关于游戏价值的阐明和对游戏偏见的纠正始终只能刊登在与游戏相关的媒体上，所以我希望所有爱好游戏的人士都去推广这一意识。有很多在游戏和人生中有感受的撰稿人，不一定要只在游戏和游戏相关的杂志上发表自己的理念和思想，是不是可以在游戏以外的报刊杂志去表述这些。我们自己，希望都能把握住"度"和"量"的问题，共同抵制不良游戏。毒品最可怕的地方在于去除药物依赖后的精神依赖，游戏亦如是，缺乏精神寄托和人生目标往往沉溺其中不能自拔。也许你会说："假如我为游戏的时间都用来……"是的，可是我更想问："不玩游戏，就能改变自己的人生经历？"答案是否定的，玩游戏既不可能代替，也不可能逃避人生的现实。因为人生不是游戏，游戏也不是人生；可是从游戏中可以体味人生。向往游戏的时候，玩游戏的时候，还有玩游戏的人和从中经历的事都让我们体味过痛苦与欢乐，往往痛苦也可以转变成一种欢乐。

想了很久，写了很久，最后想说游戏是人生的必需，我们应该像对待人生一样对待游戏。若问把痛苦转变成的欢乐在哪里，那就是我们除游戏外还要做好其它的事。人生天地间，比游戏更有价值的事还有很多，如果我们除了游戏外无所事事一事无成，就像我在前面写的在大学有一段痴迷游戏却一无所获的时光一样，问起你来，你是不是无言以对？

编辑/AWEI

男性话题

——异教徒自白

■文/陈京蕾

感谢《家游》给我们这些为数不多的"异教"派分子提供了一个互通有无的难得契机。一张征友启事使散落天涯、在"正教"夹缝中生存的"异类"人士得以相见，从此更加惺惺相惜。中国的《异教徒》迷，就像游戏的名字一样都有着颇为"异端"的思想与经历。一位玩家说，他是现代化的坚定反对者，因为他觉得现代人对古代社会有一种无知的优越感，他厌恶那些充斥金属与塑料气味的"科幻"游戏。出于对逝去时代的深切同情，他选择了古代题材游戏中的佳作。不过，一个女性整天绕着《毁灭战士》的兄弟子姐们转总是比较"异类"的，但我早就惯了。男玩家们怎么大惊小怪，我都处之自若。早在上小学时，我便从《动物世界》里学来了一套对付诸如"女孩子不该如何如何"之类歪理邪说的办法。一个猎人曾从动物假死逃生的技巧中悟出，在受到攻击时，逃跑或反抗会从心理上激发捕猎者的斗志，而死亡或麻木不仁反而会挫掉捕猎者的锐气。因此，再有人絮叨训斥，我就一反以往疾呼"为什么女孩子不能"的公开对抗，而是毫无反应；很快，那些"女孩不该论者"便就感无趣，再也不来干预了。

听到"杏花村"中女玩家的诉说，我本想把走上"异教"道路的经验传授给女性同仁，谁想小马一句"女权主义倾向"的玩笑话，竟掀起扬耘天一场灵感激越的"轩然大波"。我岂能不识时务？腆言自居，笔者有两次被人戏称为"女权主义者"。一次是在山西忻州。我们换营房，需把铁架子床拆下来搬走。我扛两副床架，我的下铺扛四根铁梁。当时连队干部不在场，"下铺"口出怨言："怎么不让男兵来搬啊？"我一听就腻味，懒人！欺负男兵！不巧拐过小河，正来了几个男兵，"下铺"立刻做出一副扛不动的样子想让人代劳。我大怒，回头就骂了她一句，"下铺"当然不干，我们俩边走边吵，都快打起来了，那个男兵好像也被我吓着了。后来班长知道了，戏谑我是"女权主义者"。第二次是在社里。有一回我和几个小伙子边走边聊，走到门口，他们正聊得欢呢，我不想隔开他们，便后退一步，让他们先进去。不料后面一个男同事突然大笑："哈哈！陈京蕾是女权主义者，让男士优先！"

一、男性世界与女权主义

我不否认曾有过并非玩笑的"女权主义倾向"。目睹过女生在小学占据学习尖子的辉煌和中学阶段因数学物理的加深而在成绩上的大滑坡，我有幸在高一时仍然保持着数理化成绩名列年级前茅的记录，也不幸同时聆听了无数次关于女孩子越大学习成绩越不行的不祥告诫。然而，一次课外活动中偶然的争吵使我开始发现，女生落后于男生的不是学习成绩，而是社会阅历。我于是进了文科班，但很快发现文科对女孩的意义并没有本质的不同，因为社会是掌握在男人手里的，女性了解社会与了解数理化同样困难。就好像世界上有两块地，数千年前分给男女性去种，给男人的那块适逢得天独厚的历史机遇而得到长足的开掘，今天已是土肥地广作物茂盛；而给女人的那块却被"屏蔽"起来。因此，男人占据了所有公共空间，而女人的世界，相形之下像个"闺房"。

这种普遍的"农业格局"自然在游戏中有所反映。毁灭公爵那个当众"方便"的潇洒动作恰恰反映了男性对自己身体特征坦然的社会认识，有哪一款游戏可曾公开宣扬女性的同等感受？澳大利亚土著母系社会的壁画上，正处经期的妇女抛去衣服的羁绊尽情跳舞，任血迹自由地洒向土地，而我们的文化从幼年起便把这种自然现象看作不可提及之事对女孩灌输。男孩可以在生活的各个角落"打打杀杀"，在游戏中公开模拟现实世界的战争与冲突，而女孩之间的勾心斗角却被社会"公认"地斥为无聊和可耻，连女孩自己都鲜有人敢为之翻案。当随处可见的男主角和漫天遍地的男敌人使男玩家已经厌倦男性天下的时候，女玩家还尚未尝过痛打女性仇敌的快意。只有在《毁灭巫师II》中狠敲美杜莎，或在《异教徒II》中因为手笨让戈尔工端掉了男主角的脑袋，才"鞠躬尽瘁死而后LOADING"，品味了一点儿"救英雄"的喜悦。



所以，在母权制结束后的数千年里，女人其实从未开垦过自己的土地，也从未建立起自己的价值体系。那些

没有女权主义思想的女人，不过是目光只在"闺房"四壁，对男人拥有的广大世界漠不关心。所谓的女权主义，也更多地是借用男人的"锄头"来寻找自己被压抑的宝藏。

也许这是我虽然同样喜爱《古墓丽影》系列，但从不说自己是"古墓派"的原因。劳拉更多地是男人心目中的美人，而不是女人自己的英雄。我最喜欢的女性游戏人物是《毁灭巫师Ⅱ》四个主角之一的女刺客。像DOOM和QUAKE们不会靠修饰自己的外形去讨好女玩家一样，这个英勇泼辣的女子也不会为取悦男玩家而作温柔态浪费时间，不过倒霉的就是RAVEN和ACTIVISION了。

二、女人邪恶

男人的对手是男人，女人的敌人是女人，这个大家皆有同感的生活法则在游戏中只体现了前一半。女玩家不但在主角群中知己难寻，在敌人丛中也仇人难觅。这已经无关"女权主义"。分开种的土地不等于不允许长时间长出同样的庄稼，既然对同性可以敌视，对异性的价值也可能产生共鸣。小时候遇见的"女孩不该论者"中，男的不过训斥几句，这种武力型的手段是很好对付的；女的谆谆教导式的劝阻却是兵不血刃的。她们拿出足以使你投向她们怀抱的母性架势，以换取你甘心放下武器的屈从（我的父母不在这类人之列，他们从不干涉孩子的选择）。部分游戏暴力"超标"即是由于男性价值在没有女性价值并驾齐驱的情况下恶性膨胀的结果，也是忽视女性价值中亦有等价的负面影响的文化不平衡的痕迹。确实，各种艺术作品中很少有女人使用暴力，但她们并非不致人死命，只是手法更为隐蔽。阎欣宁的《在和平的日子里》（刊登于1986年的《解放军文艺》）讲述了一个复仇的故事。一位中国人民解放军战士杀死了一个越军士兵，俘虏了他的妻子，并把她带回中国，做了自己的老婆。这位越南女子对他的中国丈夫忠心耿耿，婆媳关系融洽和睦，仿佛完全忘记了自己的前夫。终于有一天，她的中国丈夫病了，越南女子巧施计谋，以无微不至的照料将丈夫全家的意识融化在浓浓的温情里，竟然谁也没有想起去叫医生，直到中国丈夫死去，做婆婆的才明白过来。相比于女人的"致命温柔"，男人的刚烈毕竟是很容易遭到责难的。因为暴力并非我们的需要，武器也除了打斗别无它用，一旦事发，我们可以缴他们的械，同时也人赃俱获地抓住罪证。所以出了学生杀手可以怪DOOM，闹了校园惨案可以怪QUAKE。但对付女的就不同了，难道你能说温情有错关怀不该？当她们拿着这些来瓦解你保护自己的屏障时，你总不能推开说"我就喜欢虐待和粗话"吧？



保护未成年人免受暴力影响是必要的，但保护过分又从来都是女人干得出来。在有些女人看来，似乎孩子天生不具备认识与选择能力。在贝里·英格兰所著的《无人之地》中，战争弃儿收容所的军事主管训练孩子使用武器自卫，一些妇女却惊呼"小孩怎么可以杀人"，宁肯把保护孩子——一个担不起的责任揽到自己身上，也不能承受让孩子拥有自卫的权利。首先可以排除这些妇女唯恐十月怀胎的辛苦结晶因意外而白费，因为她们不是孤儿的生母。剩下可以解释得通的就是女人在历史上的第一角色——"母权"。"生杀予夺"本是父权主生杀、母权主予夺的组合。选择保护一个孩子可以得到做"母亲"的权力，限制孩子决定自己命运的自由更能使这一权力得到充分的巩固。在QUAKE的世界里，生杀或许是轻率的，它使生命沦为过眼烟云；但在非QUAKE的世界里，予夺也是随意的，紧握不舍的予夺让人活着，却以生活的自由为代价，让生命的意义退化到仅仅是为了逃避死亡。

美国作家琳·玛古利斯在《神秘舞蹈》中指出，女人的这种予夺特性在婴儿时代的经历中即打下了坚实的基础。孩子感到自己既被供养，也被约束；既被关怀，也被拘禁。虽然心理健康的孩子长大后必然明白这一安全意义上的必需，但生命初期的印象仍使无论男女对女性都有一种挥之不去的敬畏和憎恨。可以想象，"男权主义"在萌芽于数千年前男性颠覆女性统治的早期年代里，也饱含过男性对自己更为强壮的生命无端受到钳制的强烈愤怒。

三、男人越来越倒霉

游戏世界对女主角的偏心最终导致我去年在半路上废掉了《古墓丽影Ⅲ》，并一度为一些"惨遭蹂躏"的男主角鸣过不平。有一阵子，媒体上一边是劳拉受伤倒地时男女玩家齐声扼腕叹息，一边是乌鸦早逝被大卸八块时评论家们高呼主角死得多么震撼人心。真是"正教"统治下的奇怪逻辑，就因为男主角没长成女玩家喜欢的模样就得忍受这么被人糟蹋！为了救男主角于水火之中，我想方设法把女友们往游戏圈子里拖，然而屡试屡挫，拿"男主角很帅"去哄也无济于事。本来"傻大黑粗"并不妨碍QUAKE的刺激，"英俊潇洒"也不会让我偏爱RPG，这也就不能怪游戏制作人不为女玩家的审美情趣着想了。游戏中女性价值鲜有体现，这是社会的事，不是游戏"不公平"。反观游戏制作者的女性同龄人，又有几个曾经致力于在游戏中开拓她们自己梦想的活动呢？谁能要求男性制作人白白花费血本去给到处不见踪影的女玩家制造"公平"？不要说男玩家见到女主角就废掉男主角，有的女玩家也是只要有男主角便一律把女主角往后推。根据这放之四海皆准的异性相吸原理，为数不多的女主角有极多的男玩家层层呵护，那是何等的幸福，被寥寥几个同性斥开何关痛痒？可怜男主角们白白被广大男玩家当出气桶，区区几个女玩家可关心不过来。

我在朋友群中最寄予厚望的一位女性"候选人"不但最终也没让我拉上"贼船"，还触景生情地导出了一番"当男的比当女的好"的感慨；理由无非是，女孩出门总要碍于长辈叨唠的诸如安全之类的话，可男孩子就比较自由。她之所以这么想，是因为没受过"异端思想"的洗礼，缺少反抗"正教"的勇气！这种"正教"歪理，只要你不予理睬，什么时候真的起过作用？再说那些对女孩极不安全的地方对男孩自己又有多少值得去的意义？相反，在媒体中罕见男人诉诸语言痛陈"不自由"恰恰揭示了男性所受限制之货真价实。1998年我在男友的指导下发现了游戏这片灿烂的天地，不到半年的时间便击败了他，这时他开始阻挠我玩游戏，我立即与他分了手。此后第二周，一位男玩家便在《新浪潮》上诉说自己在女友的管制下过着眼望游戏而不可及的痛苦生活。我不禁暗自庆幸，还好当初投了女胎，免去了这等进退两难的局面。女的一事不快，便可拂袖而去，把惹翻女友的罪责和失恋的痛苦统统丢到男的头上；男的却只能容忍容忍再容忍，倘若真有哪位果敢男儿抬手将讨厌的女友"Bye－Bye"了去，那么，等待他的不仅是女方的激烈反弹，还有周围社会不假思索地给他打上的各种事关"道德"的印章……

现在反观女权主义，已经不再口号般呆傻或近乎天真地激动人心。政治上的女权主义者其实是聪明的。她们深知女性有几千年没得到男人能得到的权利，也有几千年没担着男人该担的责任，所以对后者只字不提，以免在要来权利的同时也不慎要来了责任。更聪明的是，她们知道脚踏实地开拓自己的天地远没有直接跑到男人耕耘的土地上去抢果实见效来得快。当"总有失败者"的法则一直在男性竞争中充当缺省设置时，女的却只把成功的那一半引进自己的范围，进可以成功，退不会失败，可谓左右逢源。恋爱中男人能够容忍女人的使性耍脾气本来源于过去女人经济上的无自主状态，男女同工同酬制度的实行使女性越来越具有养活自己的能力，但男人并没有允许同步减少供养女人的义务。一位常为《妇女》杂志撰稿的男玩家说出了个中奥秘——本来女人靠依赖男人来做女人，男人靠被女人依赖来做男人；现在女人不用依赖男人了，男人却不是被解放了的自由男人，倒不如说是没活儿干的下岗男人。两年前分手时说的话大多记不清了，但有一句我印象很深，他说："要是你是男的我是女的就好了。"

各位女玩家，你们现在还觉得当男的好吗？女的想当男的，都是发生在自己享足了女人的乐趣还嫌不够的时候；而男的要是说想当女的，那就真是走到求做男人而做不得的绝境了。

假设游戏世界有一场男女玩家大比武，结果会怎样？女的，赢了大放光彩，输了没有关系，不肯认输的可以死皮赖脸要男的让着她，上下左右不吃亏；男的呢？赢了很平常，输了没面子，不认输，就别想再干了，求女的相让更是史无前例。不过，游戏毕竟比现实轻松多了，只要女"杀手"不是男玩家的女朋友，日子还是不会太难过的。

四、向女玩家泄密

女玩家一定都不喜欢凡事一定要让女的居弱势的做法，却不知"男的要比女的强"的原文本是一夫多妻时代"男人只有强者才能婚娶"的误传。把女子成批嫁给出色的男性，而让许多男人终生打光棍的法则被男人不论好赖都可以娶到一个老婆的规矩代替，这其实是男人的历史性胜利，才不是什么一夫一妻使妇女更幸福呢！当然，在虚拟现实中男玩家完全不必担心自己在真的一夫多妻制下会沦为一辈子的单身汉，可以做一次妻妾成群的首脑人物。如果女玩家能"变成男的"也一定会这么干！而且（绝密情报）——男玩家其实最喜欢女玩家对"好几个女友"的游戏大示反感哩，因为"女权主义者"一旦学会了集体嫁给男性中的精英分子、对男人来个"拉一派打一派"，那就真的大事不妙啦！

五、女权主义遭了报应

叽哩呱啦说了一大通，让我先喝口水。总而言之，言而总之，女玩家是现在觉得"不公平"将来很有可能越来越公平；男玩家是现在不说不公平将来……嗯，不敢妄作预见，要不就成了是我说的了。

各位男玩家，以后你们、或者你们志同道合的男主角遭了冷遇或是受了期负，尽管来找我，我给你们出气！另外，文尾套话也得说上两句——希望你们大力支持女玩家，特别是女的"异教徒"呵，因为只有她们才是最了解男性、最体贴男性的女玩家，只有她们才是最脚踏实地、辛勤耕耘自己的土地……咦？两位男士走过来了，什么事儿？发我两箱桔子，喔——各位抱歉啦，我先把桔子搬回去。嘿！真够重的，让这两位帮……不能！我是"女权主义者"我怕谁？自己扛！抱起两个死沉的箱子，看着两位男士合抬一箱，我东倒西歪地向门外走去。路人见如此分工，纷纷侧目惊诧。我用平生力气托了托快要摔在地上的箱子，自豪地说："看！咱们女玩家有力量！"

哎哟！

向所有热心助人的玩友致敬！

难症会诊



编辑/AWEI

取药处

1.《银色幻想》

【问】在拿到第三个魔球之前，在雨城有一个紧闭的门。门前有一个钟，本人按攻略上说的先敲三下，过一会再敲二下，再等一会敲一下，可是过后提示我插入第三张盘片。我将盘片插入后，又提示我插入第二张盘片；插入第二张后，提示我再插入第三张；当插入第三张，又提示插第二……不知为何，望指点！

【答】攻略所说是对的，但Z版的《银色幻想》只有2张盘呀！若为"其它"版的，应是在刻盘时出现错误，如何解决也就不用我多说了。

【问】在Othias那里得到第一个火之球后，该去雪公主的雪国，但地图上始终没有出现去雪国的路，请问怎么办？进入图书馆后中间木门的钥匙在哪里可以找到？

【答】从神使寺庙往南走，穿过庇护所之门后，就可来到白雪皑皑的"寒冬"(雪国)。 （北京　张惟）

2.《轩辕剑3》

【问】风伯与雨师是否只能救一个？如何炼妖得到"斗战胜佛"？为何炼妖"暗黑修罗砧"总是等级不够(本人练到55、56级)？

【答】风神和雨神都可救出。风神需要的"乾坤袋"在第一次进入汉长安废墟时可拿到（进入后沿路直走，见到岔路不拐弯就会见到黄八，打败他后继续直走会进入又一个迷宫，然后右拐左拐直走就会见到一个房屋，屋前有一个破书架，用空格敲击书架可得）。雨神需要的"雷公锤"在安禄山家中密道的宝箱中。救出风神卡玛学会最强绝招"风伯见日"，救出雨神李靖学会最强绝招"雨师兴浪"。炼出"斗战胜佛"需用魔神"阿拔东"、"黑无常"、"白无常"或"死灵骑士"加上高级武器（"阿拔东"需60级以上的武器，其他50多级即可，记住魔神放在左边）。炼妖炼不出是因等级不够，炼出东西的最高等级是赛特的等级加9。暗黑修罗砧可从黑坛老祖处偷得。

【问】在长安废墟怎样才能找到硫磺？

【答】寻找硫磺与找乾坤袋一样先进入第二个迷宫，然后直走见到一个房屋，屋中宝箱就有。

（wang tao <goodtider@163.net> ）

3.《虚拟人生》

【问】为什么总是当不上超人？我知道要先当董事长，但各项指数都已9999，仍不能转职，求教。

【答】要转职为超人，需各项指数达到8500，并取得首席律师、董事长和主治医师资格。升3级以上需超人能量块道具。 （上海　麟儿）

4.《破碎虚空》

【问】攻略上说在曲河村玉胜杂货铺有卖《毁灭琴谱》和《解蛊术》，可我到那里却空无一物，请问这是何故？

【答】《解蛊术》可在药铺买到(问另外一人)；《毁灭琴谱》在官兵屋中的铁箱内找到。 （浙江舟山　Dick）

5.《地下城守护者2》

【问】附身后如何使用魔法？

【答】附身后用英文键盘区上的数字键，选择使用对应的魔法。 （LG <lgangs@371.net> ）

6.《凯兰迪亚传奇Ⅲ玛尔寇的复仇》

【问】在鱼宫拿到旧报纸和鱼币却不能召唤老鱼王，不知怎样才能召唤？

【答】将旧报纸与金币一齐放在地上，召唤仪式将会自动发生。另外你还必须满足一个条件，即棋盘上有7只人鱼(不包括鱼后)。 （浙江金华　徐向荣）

7.《最终幻想Ⅵ》

【问】在Shina大楼67层打完Boss后被关了起来。半夜出来后，怎么也离不开这层楼。据说要到打Boss的房间找唯一活着的Shina的人，可我找了两个星期也没找到，救救我吧。

【答】半夜出来后，先到左侧先前关红13的地方，与红13对话后，随它乘电梯来到关艾丽丝的地方即68层。再次与红13交谈后，沿着赛菲罗斯留下的血迹向右侧走，穿过通道后，可以看到通向69层的楼梯。到达69层后向左走即可登上最顶层。 （北京　Cloud Strife）

8.《魔法门Ⅵ》

【问】术士转法师这个任务让我无心再玩下去了。我已经找到7个人偶部件(2个头部)，但交任务时却说我没找全。按照攻略提示在人偶头部点6下，用左键点就拿起来了，右键点看到一段文字。可让我怎么办？希望哪位大虾帮我找回对魔法门的兴趣，谢了。

【答】找到7个人偶部件后，应点击右上NPC位置的人偶头像(如无显示点右方箭头)，而不是物品栏中的人偶头部。2个头有一个是假的(Abby Normal Head)，建议先扔掉。

（江苏南京　张海明）

9.《KOF99》

【问】无法选择八神出战，请各位武林高手指点。

【答】进入NeoRageX后，选MACHINE SETTING后把SYSTEM由ARCADE改为CONSOLE即可。 （北京　何磊）

10.《Xenogears》(PS)

【问】游戏中主角和他的朋友们为了去天空城来到一个叫"巴贝尔塔"的地方，乘有轨电车要去塔顶，但是途中受敌人袭击轨道被破坏不得不从路内部向上进发。主角们受袭击后从塔外的平台上进入塔内平台上有两个门，一个锈了开不了另一个开着。进入塔内后有两层，主角们由平台进入上层，下层还有一个，但怎么也打不开，而且没有别的出口。恳请各位高手指点，以助小弟战胜强敌。

【答】走上层，跳过通往下层的通道后，你会看到一个凹下的坑。跃下后转向180度，面对进来时方向的那堵墙，墙的右下角有一扇很小的门，只有脱下装甲后才能进入。进去后打开电源，上层底部的那扇门就能够打开了。

（上海　张林涛）

候诊室

1.《最终幻想Ⅷ》

○在商议完如何劫持大统领列车后，我就不知该做什么了，只有在列车里乱逛。请各位FF8高手赐教，Help me!

(cd_chentt@21cn.com)

2.《银色幻想》

○最后BOSS"白银"应怎么解决掉？我试过各种魔法球，可就冰魔法和火魔法有用。还有冰钥匙应在什么地方使用？

（吉林长春　刘世骞）

3.《勾魂使者(Soul Reaver)》

○第4关时遇到困难，不知怎样对付那只大怪物。它可以隐身穿墙，我打了它好多下(约半小时)也不死，依然如故，不知应该如何对付它，请高手告诉方法，多谢。

(ahye@ynmail.com)

4.《魔诫3(Brandish3—Spirit of Balcan)》

○这个游戏我卡住整整两年多了，为了她我至今保持着DOS。我选用朵拉·多萝，玩到火地狱的第3关即睡魔的长廊，无法继续前进了。这一关有2个熔岩穴，从里面不断滚出不知名的东西。附近有1个传送点，传送到2个打不开的门，旁边有提示牌：占领目的地。这一关还有1个用钥匙的门打不开。火地狱第1关有2扇门打不开，第2关已清空。如果文字看不清，谁还有这游戏，我把进度E给他。如有人把朵拉·多萝的进度E给我，让我看到通关也可以，告诉我如何作弊也可以。总之，谁帮助我看到朵拉·多萝的通关，酬谢RMB100元，决不食言。

（广东广州　Aqiao <aqiaoh@163.net> ）

5.《印第安那琼斯·恶魔机器》

○第3关不知如何寻找橡皮艇及如何使用，请高人指教。

（辽宁沈阳　阿paul）

6.《麻将大师2—实战台湾麻将》

○冒险模式至情节第7章时，游戏中的"我"要向富豪麻将馆的虎霸挑战，可守门的火龙说我没有50000元资本，不让进，但实际上次时我已有近130000元了。从此，游戏便进行不下去了，求助。 （徐苏晟）

7.《亡魂(Revenant)》

○在即将出迷宫的一个地方有五道铁闸，打开铁闸后进入一个密室，里面有一个怪兽，打倒后得到一把钥匙。按攻略用钥匙打开左首的门就可以进入下一个步骤，但是无论我怎样用钥匙都无法打开此门，同时密室的进口也已经关闭，现在是想进进不了，想退退不出，请问怎样才可以打开门，是否我缺少什么物品？请赐教！

（屈靠学 <qkx@yxcb.com.cn> ）

8.《法老王》

○原来我的工人数目是足够的，但有时明明人口数目没有变，工人却减少了很多（我没有增加任何设施），请问是怎么回事？ （Kiya <caiwei@yang.com.cn> ）

9.《博德之门》

○我怎么也找不到"地窖"。游戏中提示可以从下水道进入，可我翻遍了整个下水道以及地面上几乎所有的建筑物，就是寻找不到，在此请求帮助。 （广西北海　亚华）

10.《破碎虚空》

○请问"日月精华"如何习得？ （浙江舟山　Dick）

11.《西风狂诗曲》

○请问如何在利甫勒比斗技场的地下迷宫中找到秘宝"爆雷天降"？ （广东广州　马氏阿藏）

12.《恋爱物语2》

○最后是个bad end，如何有好的结果，各项指数大概有多少？在放假或休息时我也不想闲着，除了去图书馆有没有别的办法增加指数？大家不知何故都不和我做光球，连强壮的菲尔丝也推说身体不好，何解？

13.《霹雳小组3》

○如何解救(rescus)并疏散(eveacuate)人质，如何确认(locate)某人？ (Mr. Jeef)

14.《明星志愿2》

○我根据可靠消息知道了秘诀，可是无法在"自定义"主角名称中输入"侯湘婷"的字样，换句话说就是我用尽了所有的输入法都无法输入。请帮小弟一把。

（HUSKY <huskytw@sina.com> ）

15.《夜曲(Nocturne)》

○第三大关时，到城里后有许多人向我开枪，有的站在屋顶，有的开车，我该怎么办？ (Wufree)

16.《模拟城市3000》

○如何修建立交桥？如何成立"高科技产业"？谢谢！

（田磊）

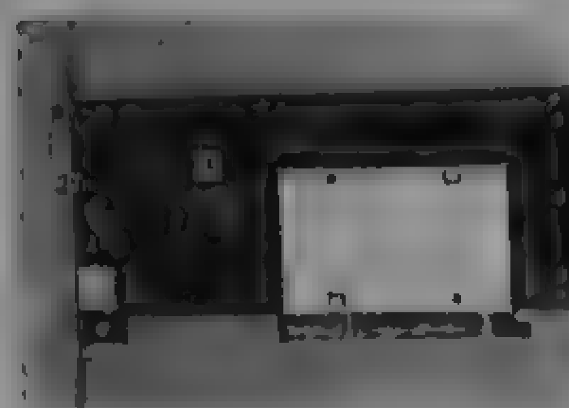
1999年最佳硬件与消费电子产品

■ 编译 王[illegible]

最佳硬件

著名的计算机互联网站 CNET 前不久评选出 1999 年度最出色的 5 项计算机硬件产品。它们是 3dfx 出品的 Voodoo3 3000 图形加速卡、惠普公司出品的 HP DeskJet 812C 彩色喷墨打印机、苹果公司出品的 Apple iBook 笔记本电脑、创新公司出品的 FPS2000 多媒体 4.1 环绕音响系统和宝利莱公司出品的 Polywell Poly 800K7－700 型个人计算机。这些产品的共同特点是性能优越、价格合理且使用方便。除此之外，它们还都各有一些独到之处。下面就让我们回顾一番：

3dfx Voodoo3 3000 图形加速卡：3dfx Interactive 是世界闻名的图形加速卡生产商，其 Voodoo 系列图形加速卡一直是众多电脑游戏玩家的最爱。该公司荣获大奖的 Voodoo3 3000 图形加速卡更是 Voodoo3 系列产品中的佼佼者，其出色的 3D 加速效果和卓越的性能价格比相信让许多 3D 迷心醉不已！(图－01)

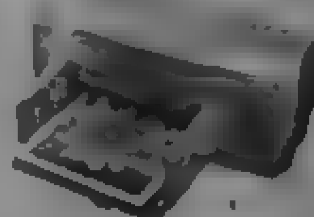

(图－01：3dfx 公司的 Voodoo3 始终是许多玩家心中的最爱)

Voodoo3 3000 图形加速卡采用性能强大的 Voodoo3 芯片，该芯片内部使用双 32 位流水线技术和一个时钟频率高达 350MHz 的 RAMDAC，这使得它能以极高速度处理丰富细腻的 3D 纹理，并保证长时间稳定工作。据 CNET 测试，Voodoo3 3000 图形加速卡能够在 800×600 像素的解析度下，以不低于 65 帧/秒的速度显示 3D 图形。毫不夸张地说，Voodoo3 3000 图形加速卡是目前速度最快的图形加速卡之一。Voodoo3 3000 图形加速卡不仅 3D 加速性能极佳，其 2D 性能也极为优越，完全可以满足一般商业应用软件和个人用户对图形显示的需求。Voodoo3 3000 配有 16MB 显示内存，其最高分辨率可达 2048×1536 像素，还附带视频输出插孔，可以将图形显示输出到电视机上，让你体验在大屏幕玩游戏的美妙感觉。

虽然 Voodoo3 3000 图形加速卡的性能极为优越，但相对的价格却并非高不可攀，它只是 Voodoo3 家族的中档产品，价格只有 180 美元，用户还可以同时得到几个附送的正版游戏软件，比如《极品飞车Ⅲ》和《Unreal》，这足够任何玩家过上几个星期的游戏瘾了

HP DeskJet 812C 彩色喷墨打印机：以生产打印机和扫描仪著称的美国惠普公司，1999 年又有力作问世——HP DeskJet 812C 彩色喷墨打印机。它是一款结实耐用，功能全面的低档打印机，价位在 200 美元以下。该打印机外观小巧、结构紧凑，打印效果和速度相对于价格来说绝对出色。这款打印机最大解析度为 600×600dpi，无论在普通纸张还是在厚纸，打印效果都非常好，色彩平滑流畅，没有抖动的感觉。如果你准备用它打印照片，会发现照片线条轮廓表现得清晰异常，而且细微之处也显现得淋漓尽致。要是使用喷墨打印机专用纸张，那么打印效果会更加让你出乎意料。没有试过该款打印机的人，绝对不会想到这个价位的打印机会有如此出色的效果，

HP DeskJet 812C 不但打印效果出众，而且打印费用低廉。在使用黑白墨盒时，每张纸打印费用仅 7 美分，而彩色打印费用每张也只有 26 美分，这样的费用在目前品牌众多的打印机中相当有竞争力。此外，HP DeskJet 812C 的打印速度令人吃惊。据 CNET 测试，该打印机每分钟平均可以打印 3.2 页，最快可以打印 6.5 页，在这个价位的打印机中，这是最快的。HP DeskJet 812C 操作简便，菜单一目了然，用户无需动太多脑筋。它同时配有并行和 USB 两种连接端口，可以任意选择，使用方便。可以说，HP DeskJet 812C 彩色喷墨打印机是一款打印质量高、速度快、费用低的打印机精品。(图－02)


(图－02：HP DeskJet 812C 彩色喷墨打印机)

Apple IBook 笔记本电脑：苹果公司在 iMac 系列电脑大获成功后，又不失时机地推出了一款式样同样新奇的 iBook 笔记本电脑。尽管公司保守地称，该笔记本电脑主要适合于普通用户消费，但实际上其功能完全能够满足一般商业用户需求。优美的造型、革新性的人体工程学键盘、丰富的配套软件和合理的价格都让众多消费者爱不释手。

Apple iBook 外观设计独具匠心：外壳用半透明塑料制成，看上去晶莹剔透；构造上采用圆弧边线，没有多余的直角；设计上充分考虑人体工学原理，让用户感觉非常舒适。iBook 采用当今比较流行的智能化设计：将电脑合上时，它会自动切换至睡眠状态，无需使用"睡眠键"，而一个很酷、很柔和的睡眠状态指示灯会不停闪烁，进行提示。当你把它打开时，它又自动切换至正常工作状态。该机键盘设计也有独到之处，采用软式键盘设计，按键操作轻松而不失弹性，数字键和字母键与普通键盘相似，但功能键和方向键只有普通键盘一半大小。ibook 鼠标大而实用，克服了大多数笔记本电脑鼠标太小不好用的缺点。Apple iBook 笔记本电脑凭借出色的外观设计从众多同类产品中脱颖而出，荣获《时代》杂志 99 年度最佳电脑设计大奖。

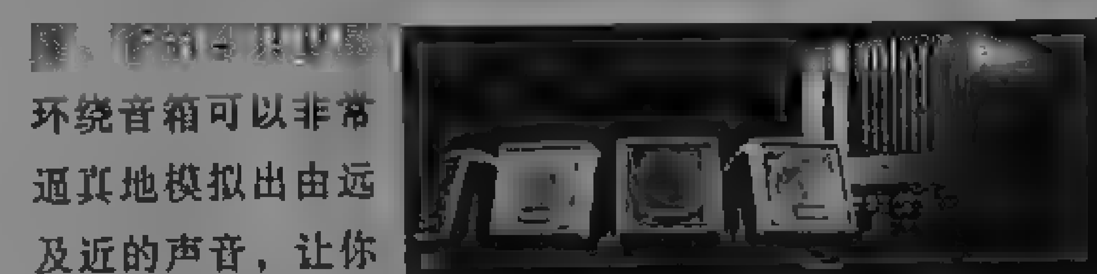
Apple iBook 笔记本电脑内部采用主频为 300MHz 的 PowerPC G3 处理器，配有 512KB 的高速缓存，系统总线为 66MHz。标准内存配置为 32MB，最高可以扩充至 128MB。该机硬盘容量比较小，只有 3.2GB，除去系统占用空间和预装软件外，实际只有 2.3GB 供用户使用，不过考虑到它主要为外出使用设计，这样的硬盘空间还是可以接受的。iBook 显示设备是一个 12.1 英寸的液晶显示器，显示卡是带有 4MB 显示内存的 ATI Rage 移动电脑显示芯片，该显卡支持 24 位真彩色，最大解析度 800×600 像素。Apple iBook 笔记本电脑虽然对于图形处理工作不太胜任，但如果你只用它来浏览网页或运行一般应用程序，它还是能应付的！iBook 电脑配有通用串行总线接口、耳机插孔、一个内置的 56K V.90 调制解调器和一块以太网卡，这些设备的端口设计很特别，它们并没有象通常的笔记本电脑那样用盖子封起来，而是采用了一种凹陷式设计，这种设计既可以让你方便地使用这些接口，又能提供足够的保护。该机秉承 iMac 系列传统，没有安装软盘驱动器，只装有一个 24 倍速光盘驱动器。


(图－03：Apple iBook 笔记本电脑)

Apple iBook 笔记本电脑使用 Mac OS 操作系统，预装软件很丰富，足以满足用户需求。该机装有苹果公司出品的套装办公软件 AppleWorks 5.03，这套软件包括字处理程序、电子表格程序、绘图程序等日常应用。此外，它还装有 PalmPilot 用户熟悉的 Palm 桌面。该机同时预装微软的 IE 和网景的 Netscape 浏览器。虽然 iBook 设计出色，功能也很强大，但价格不高，每台售价 1599 美元，实在是一款难得一见的的笔记本精品。(图－03)

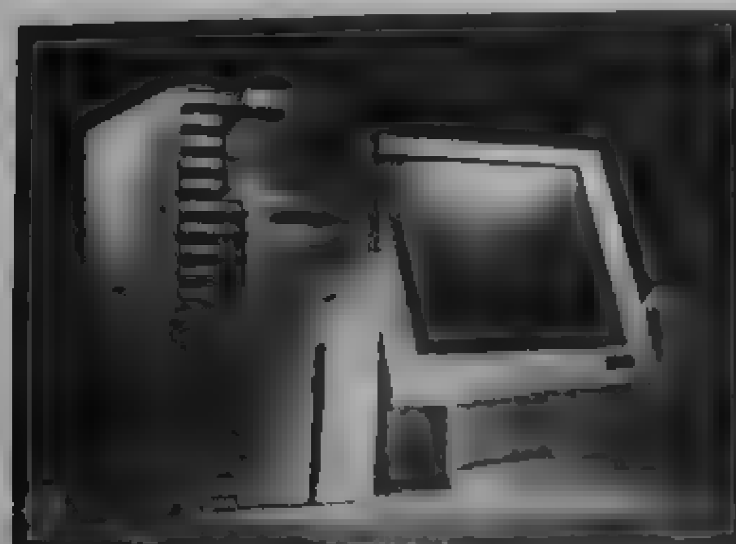
Creative Labs FPS2000 环绕音响：创新公司(Creative Labs)以生产高质量的数字音频设备而闻名于世。1999 年该公司推出了一款非常优秀的四点环绕音响 Creative Labs FPS2000。该音响提供游戏大师们所需的一切音响效果。它能够产生真正的 3D 环绕效果，让你在游戏中冲锋陷阵时宛如身临其境。该音响组件繁多，包括两个为扬声器准备的三脚架、1 个音量线控器、4 个环绕音箱(每只输出功率为 7 瓦)、两个音箱架、1 个超重低音音箱(输出功率为 25 瓦)和一个控制单元。该音响主电源开关和低音电平控制都安装在超重低音音箱上。而主音量控制器和音响平衡控制器则可以随意摆放。

FPS2000 环绕音响能提供非常精彩的环绕音响效果。[illegible]环绕音箱可以非常逼真地模拟出由远及近的声音，让你切实感受到环绕音响的魅力。如果玩《QUAKEⅢ》时使用这套音响，你会真正体验到它的效果有多棒！FPS2000 的超重低音音箱在表现地动山摇的爆炸声时，真是太过瘾了！如果你一直使用传统立体音响，绝对想像不到它与 4 声道环绕音响在效果方面竟会有如此大的差别。


(图－04：创新的 Four Point Surround 2000 环绕音响系统)

FPS2000 目前售价为 200 美元，虽然价格不算低，但想一想它出色的音响效果，你会觉得它很值。(图－04)

Polywell Poly 800K7－700 个人电脑：宝丽莱公司(Polywell Computers)是著名的高档电脑生产商。它在 1999 年推出的 Poly 800K7－700 型个人电脑由于配备超级强大的处理着实引起了一阵轰动。Polywell Poly 800K7－700 造型精美，外表华丽，雍荣典雅的立式机箱和款式独特的显示器让人一望而知这是一款与众不同的电脑整机精品。该机采用 Poly 800K7 ATX 主板，AMD Athlon 700 处理器，装有 128KB 一级缓存和 512K 二级缓存。标准内存配置为 128MB PC100 SDRAM，最高可扩充至 768MB，硬盘采用 IBM 公司的 10GB UDMA－33 硬盘，用户也可选用 13.5GB 的 UDMA－66 硬盘。此外该机还配有一个内置



(图－05：Poly 800K7－700 电脑功能强大、价格合理)

56Kbps V.90 调制解调器和一个 6 倍速 DVD 光驱。音频方面，该机采用 Aureal 3D 声卡和 Cambridge 超重低音扬声器。视频方面，该机使用 ViewSonic E790 的 19 英寸显示器，能够在刷新频率为 76Hz 的无闪烁显示条件下，提供 1600×1200 像素的解析度和 32 位真彩色画面。Poly 800K7－700 内部还配有数量众多的扩展槽，其中包括 1 个 ISA 扩展槽、1 个 ISA/PCI 共享扩展槽和 3 个 PCI 扩展槽。该机驱动器配置也很富裕，可同时安装两个 5 寸软驱和两个 3 寸软驱。除了标准配置外，用户还可以根据自己需要选择一些高端配置，包括 Yamaha DS－XG 声卡，索尼 Spressa 24×/4×/2×的 CD－RW 驱动器，以及配有 32MB 显存的 Guillemot Maxi Gamer 3D Prophet 图形加速卡。值得一提的是该机强大的处理速度。CNET 在用商业测试软件对该机进行测试时称，Polywell Poly 800K7－700 仅比目前最快的、采用 Coppermine－PⅢ 700MHz 处理器的 DELL Dimension XPS T700r 型计算机慢 4%，而价格却低了数百美元。使用 Polywell Poly 800K7－700，相信相当一段时间你无需再为升级而烦恼，现在需要考虑的是你是否需要如此强大的计算机。(图－05)

最佳消费电子产品

CNET 评选的 1999 年度最杰出 5 项消费电子产品，它们是 Kodak 公司的 Kodak DC280 数码相机、3COM 公司的 3COM PalmⅦ型掌上电脑，NeoPoint 公司出品的 NeoPoint 1000 型移动电话，创新公司出品的 Nomad 64 型 MP3 播放器和 Sony 公司出品的机器狗 Abio ERS－110。这些产品不仅代表它们各自领域里的最新成就，而且还前瞻性地指出了这些领域的未来发展方向。它们在融合最新科技创新的同时，还提出了未来产品的概念和样式。下面我们就来领略一下这些产品的独特之处：

Kodak DC280 数码相机：数码相机的优劣主要看它在解析度、存储容量和易用性等方面的性能如何。Kodak DC280 数码相机在这 3 个方面表现极其出色。首先在解析度方面，这款相机最大解析度是 1760×1168 像素，已经接近现有数码相机的极限(1920×1600 像素)。更重要的是，它的适用性极强，在各种光线条件下都能拍摄高质量照片。在这方面，以往的数码相机——比如尼康的 900 系列——是望尘莫及的。其次在存储容量方面，这款相机内置存储器标准容量为 20MB，可以拍摄上百张高清晰照片，而且用户可以根据自己需要自行增减，这对于普通用户来说已经足够了！最后在易用性方面，DC280 使用极其简单，只要把闪光灯打开，解析度设置好，调整好焦距就可以拍照。你甚至不必阅读说明书就可以学会使用，在这方面，它比以往的数码相机——如奥林帕斯 400 系列——要优越得多，所以它更适合普通大众消费。这款相机使用 USB 接口与计算机相连，可以较高的速度将照片输入电脑，然后用流行的图片编辑软件进行处理。DC280 使用碱性电池、可充电电池等多种电源，还配有交/直流转换器，十分易用。(图－06)



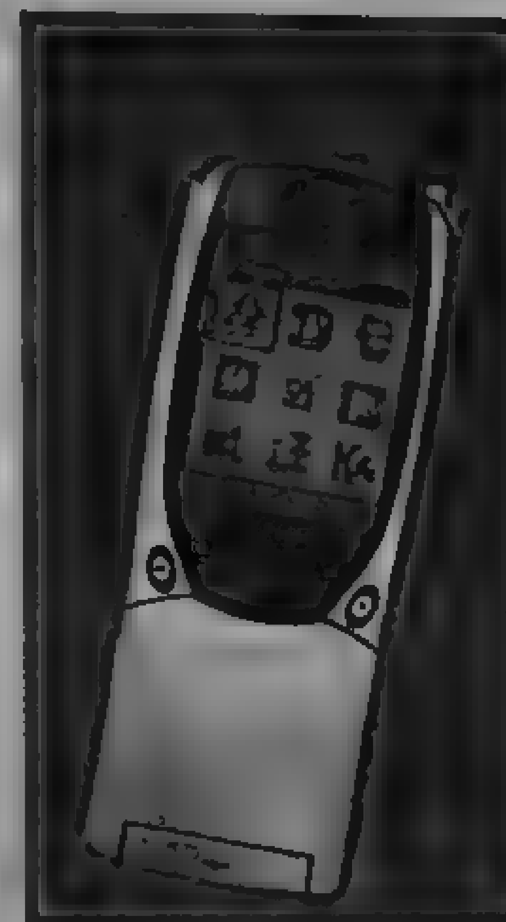
(图－06：Kodak DC280 数码相机)

3COM PalmⅦ掌上电脑：3COM 公司推出的 PalmⅦ掌上电脑是同类产品中最新的一代，它体现了当今个人数字助理(PDA)和掌上型电脑的未来发展趋势。该产品最大特点是内置无线调制解调器，用户可以随时随地连接国际互联网。这对于那些需要时刻与公司保持联系，收发数据和信息的人来说是非常有诱惑力的。该产品所倡导的无线网络连接已经成为当今掌上电脑的发展潮流。PalmⅦ外观小巧，造型精致，而功能十分强大。它使用 3COM 公司的 Palm OS 3.2 操作系统，不仅保留了以往掌上电脑所有的常用软件，而且还增加了大量互联网应用程序，这使得它可以借助 3COM 公司的 Palm.net 无线网络与国际互联网相连，收发电子邮件或是浏览网页。该产品支持触摸屏和手写输入，10.4cm 的液晶显示器可以让用户清楚地看到屏幕上的字迹。它的不足之处是系统内存太小，只有 2MB，而且不易扩充。此外该产品价格昂贵，服务费用非常可观，不是一般用户能够消费得起的。(图－07)



(图－07：3COM 的 PalmⅦ掌上电脑)

NeoPoint1000 型移动电话：这是 NeoPoint 公司推出的一款新型多功能移动电话。该产品使用 CDMA(码分多址)网络，能够真正以无线方式接入国际互联网，并以 14.4Kbps 的速率传输数据。该产品装有一个微型浏览器和一个电子邮件程序，能够完成几乎所有基于文本格式的文件操作。使用该产品的用户可以十分轻松地在互联网上穿梭，方便快捷地收发电子邮件。如果你对它的显示效果不满意，还可以利用电缆把它连接到你的手提电脑，利用内置的调制解调器登录国际互联网，然后手提电脑上进行操作。该产品的另一特点是它的数据同步功能：用户只需用电缆将该产品连接到计算机串行口上，它就会自动更新数据，保持与计算机数据同步。这样用户就不必费时费力地在它的微型键盘上输入数据了。此外，该产品具有语音识别功能，所有界面功能都支持语音操作，你可以用语音识别系统启动其中任何一项功能，它还支持语音呼叫和语音身份识别。该产品电池能够提供 3 小时连续通话和 40 个小时的待机时间。方便易用，功能强大且性能稳定是 NeoPoint1000 的特色，重量仅 180 克，是一款不可多得的优秀的便携产品。(图－08)



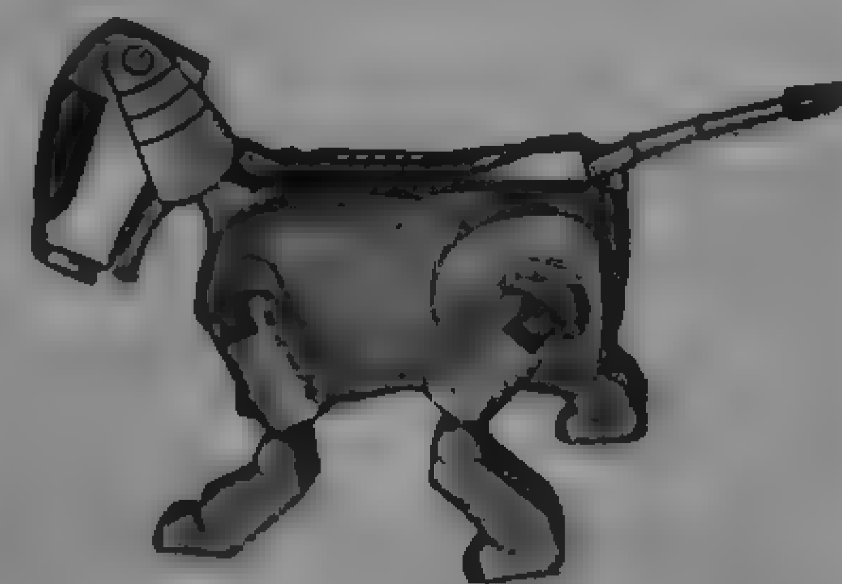
(图－08：NeoPoint1000 移动电话)

创新 Nomad 64 型 MP3 播放器：Nomad 64 型 MP3 播放器是创新公司推出的新型便携式 MP3 播放器。该产品外型极其精巧，只有 58×85×17mm，是同类产品中体积最小的。该产品内置存储器有 32MB 和 64MB 两种可选，最多可以存储 12 首质量极高的 MP3 歌曲。该产品除了可以播放 MP3 文件外，还能播放 Real Audio 文件和 MP2 文件。此外它还具有录音功能，内置微型麦克风，能够把声音存储成 ADPCM(自适应音频脉冲编码)文件，然后播放出来，你也可以把文件下载到计算机上，然后用相应软件进行播放。这款播放器设计上有两个独特之处：一是它配置调频广播，用户除了可以欣赏自己录制的歌曲外，还可以收听高质量 FM 调频广播，这是目前极少数提供调频广播的便携式 MP3 播放器；其次它的充电器设计特别，你可以把播放器放在充电坞上面一边充电，一边进行文件传输，而且完全不必在一旁守候，它会自动为你做好一切事情。该产品使用并口进行文件传输，比一般使用串口的 MP3 播放器要快得多。该产品使用碱性电池和可充电电池，配有高品质立体声耳机。Nomad 64 型 MP3 播放器音质出色，信噪比高达 85dB。它还提供了丰富了音频均衡功能，你可以随心所欲地调整音色，尽情享受它给你带来的美妙音乐。(图－09)



(图－09：创新科技推出的 Nomad 64 型 MP3 播放器)

Sony Aibo ERS－110 型机器狗：这是 Sony 公司推出的新一代智能电子宠物。虽然这个模样古怪的电子宠物售价高达 2500 美元，但当第一批 5 千只机器狗上市时，立时就被抢购一空。人们之所以对它如此青睐，是因为这个电子宠物与以往类似产品不同，它不是普通的遥控设备，而是一种非常先进的高智能电子产品。它能对不同环境作出不同反应，而且还具有“学习”功能，可以说它是未来娱乐玩具的一个雏形。这种机器狗虽然重量只有 3.5 磅，但构造极其复杂：它的“大脑”是一个 64 位的 RISC 处理器，外加 16MB 内存；它的身体里装有 18 只专用马达，负责完成各种动作，还有一个陀螺仪，负责保持身体平衡；它的耳朵里装有微型麦克风，眼睛装有红外线距离传感器，爪子上装有触觉传感器和加速度传感器，身体里还装有压力传感器和温度传感器。此外它还内置了 CCD 数码相机和扬声器。当它搜集到足够的外界信息时，它就会用内置的微型电脑播放音乐，并和着音乐的节拍跳舞，做出真的小狗会做的各种动作。随着获取信息的增多，Aibo 会变得越来越聪明，大约经过 3～4 个月，Aibo 就会完全“长大”。它能够做出很多友善举动，因而比一般的电子宠物更具有亲和力，这大概就是它受人欢迎的原因吧！(图－10)



(图－10：Sony Aibo ERS－110 型机器狗)

资料来源：www.cnet.com

RAGE FURY MAXX™

64MB of Extreme 3D Gaming Power

ATI MAXX 极光女神

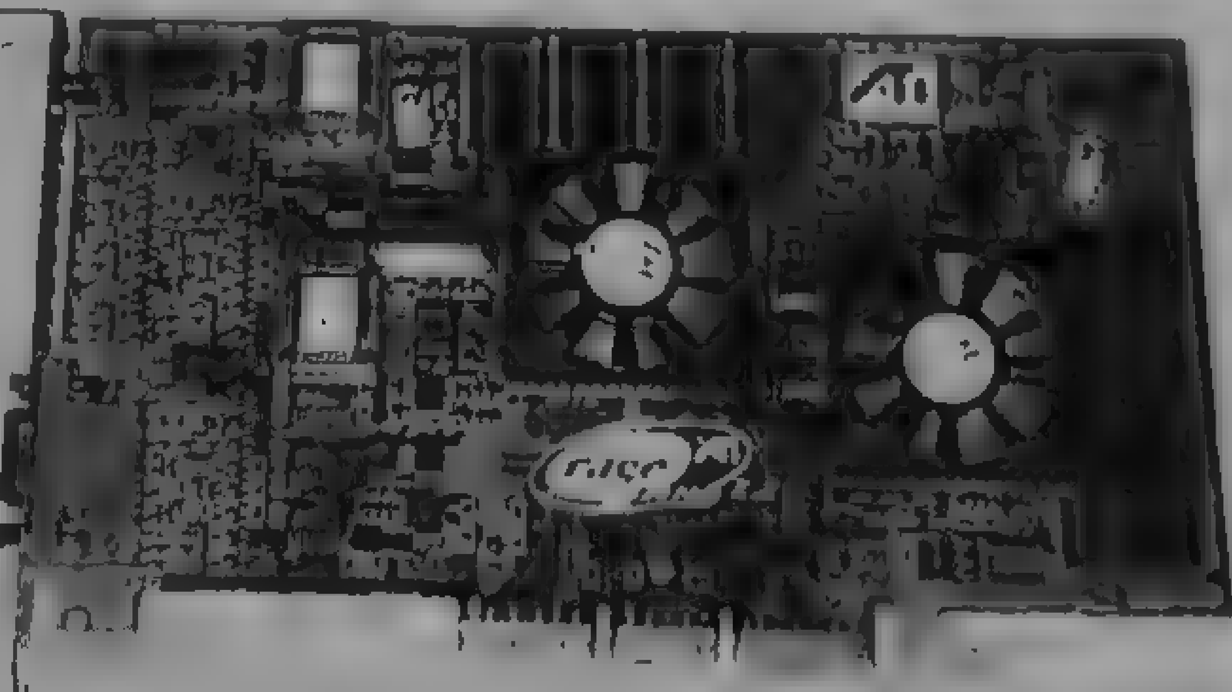
名称:	ATI RAGE FURY MAXX 极光女神
性质:	64MB/双芯片/3D 游戏加速卡
厂商:	冶天科技有限公司 010-82623524/25
特色:	对 3D 游戏的加速,作到了画质、速度双优秀
不足:	只提供 Win98 版的驱动,且驱动有待修正
售价:	人民币 2900 元

■文/Nowhere

年节前，神通广大的 Chance 同志终于从 ATI 拿到一块 ATI RAGE FURY MAXX 极光女神。由于笔者长期以来一直使用 ATI 显卡，Chance 将这块卡交到笔者手中，并嘱咐务必写一篇试用手记。以补本刊上期《RAGE FURY MAXX 试用评测》乃是编译老外测试而非咱们自己人亲身试用之憾。到今天，笔者使用这块卡近一月，好歹有了一些感受，因为上期已有详尽评测，笔者就不再重复劳动，仅录下使用中的种种滋味。

笔者拿到的是一块测试样品，卡背面贴有一张标签，上书“ONLY FOR QUALIFICATION”字样——俨然是非卖品。因此，拿到这块卡时，连包装盒也没有，也无从知道正式发售时的驱动程序版本、随卡附送软件以及说明书等情况。随卡而来的只有一张驱动光盘，里面的驱动版本号是：A6.30.1——当时 RAGE FURY MAXX 唯一的驱动程序。

从安装开始，笔者便遇到了一些小麻烦：根据 ATI 的官方提示，你需要先卸载原显卡的驱动，使［显示适配器］一项显示为［VGA 标准显卡］后再安装 RAGE FURY MAXX 的驱动。但笔者一直认为这是驱动开发不力的表现——很少听说其它厂家的显卡在安装时要求系统先自认安装有历史遗迹般的标准 PCI 的 VGA 显卡。况且笔者以往换用和升级 ATI 系列显卡时一般都是直接升级——只是有时这些卡也有同样提示。我大不以该警告为然地直接安装，结果死活装不上。重装几次之后，系统一片混乱，连安全模式下的卸载也成了［非法操作］，最后只好用 GHOST 重装系统，方才搞定。因此各位花了大把银子买 RAGE FURY MAXX 的大虾们，请接受笔者的第 1 个建议：切记在安装驱动之前，先把原有驱动在安全模式下卸载，如此可保无虞，否则，HeHeHe……可别怪俺没提醒你



如同 ATI 同系列的其它显卡驱动，RAGE FURY MAXX 的驱动也是支持多语系的。在笔者的中文 Win98 上，它自动安装中文版驱动并在［设备管理］项的［显示适配器］下显示两块显示适配器——［RAGE FURY MAXX］和［RAGE FURY MAXX Secondary］（从这里也可看出，RAGE FURY MAXX 确实是两块芯片共同工作）。

这一版本的驱动有两个问题，首先是在［显示属性］的［高级选择］没有我们在上期评测配图中看到的 MAXX 面板，这意味着用户不能手动决定单双芯片工作模式；其次是同样在［高级选项］中，各 ATI 控制面板上的拖动“饼”（就是调节如［OpenGL 详细程度］的拖动钮，不过这玩艺儿的个头实在是太象“饼”了）不能拖动，一旦拖动，系统响应速度马上从笔者目前的 PⅡ500MHz 水平降为笔者 92 年的 286 级别——任何操作的响应时间需以分钟计。好在这两个问题在 ATI 今年 1 月 26 日发布的 A6.32CD38 版本的新驱动中已经得到解决。因此，笔者的第 2 个建议是，如果你的 RAGE FURY MAXX 驱动仍是上面提到的老驱动，请即刻至 http://www.mydrivers.com 下载最新的驱动。

RAGE FURY MAXX 的速度在上期评测中已有详尽的报告，在此笔者无庸赘述。就体会而言，它那 500MB 每秒的填充率

的确不是胡盖的。虽然它在所谓的“低端系统”上不能发挥其最大效能，但笔者在主板上安上一个赛扬 366MHz（超频到 458MHz）之后，在 128MB 内存的系统，分别用 1280×1024 像素、1024×768 像素和 800×600 像素 3 种分辨率玩《QUAKE Ⅲ Arena》，所有选项调至最高（32 位色深、32 位材质、最大材质细节、最大曲率、Light 方式光源、三线过滤、声音质量为高，同时为笔者的 SB Live! Digital 加装 A3D 补丁，并打开 A3D 选项），3 种分辨率的测试帧率差别不大，约为 5～10 帧——但即使在 1280×1024 像素下也从未低于过 30 帧/秒的水平。可见 RAGE FURY MAXX 在常用分辨率下，以目前的家用主流系统运行最严苛的游戏也绰绰有余。因此购买时可以去掉对 CPU 可能成为瓶颈的考虑。别忘了，上期评测是和 GeForce256 比较并强调发挥其最大效能。



另外，RAGE FURY MAXX 保持了 ATI 显卡一贯画质优秀的特点。3D 方面，无论对 D3D 还是 OpenGL，RAGE FURY MAXX 都可与 G400 媲美。2D 方面，即使在 16 位色模式下，ATI 的显示质量也显然超出了 nVIDIA 系列的 TNT 和 GeForce。举例来说，笔者有一张 iMAC 的主题壁纸，其中运用了大量的色阶和连续色调，在 ATI 显卡下（RAGE FURY MAXX 在 2D 显示时相当于一块 32MB 的 ATI RAGE Pro），各色阶过渡十分平滑，连续色调异常自然细腻；而在 GeForce 和 TNT2 下，色阶能看出明显的色带，连续色调也显得粗糙而有颗粒感。

这样就更别说 ATI 有口皆碑的 DVD 播放效果了。笔者未能亲眼看过 GeForce 的 DVD 播放效果，但如今年第 1 期的 GeForc 评测所说，加入动态补偿和 iDCT 后，GeForce 的 DVD 播放效果才可以和 ATI 显卡抗衡，足见 ATI 在这方面的领先已为大家所公认。

虽然 RAGE FURY MAXX 画质优秀，速度超强，但是除了以上提到的安装问题外，还有一个恼人的 BUG，且听我慢慢道来。

即使是最发烧的 3D 玩家，您也不可能成天泡在 3D 世界里，大部份时间我们仍是在 2D 环境下使用电脑。可是，RAGE FURY MAXX，这个拥有 64MB 庞大显存的家伙却常常逼迫我将桌面环境设为 16 位（64K 色）而非 32 位（16M 色）色深。这是为什么呢？其实这是 ATI 显卡的老毛病，笔者前后用过 ATI Xepert2000（较低端的 RAGE 128 VR 芯片，32MB 显存）、RAGE 128 Pro（16MB 显存）、带视频功能的 RAGE 128 Pro VIVO（带 RAGE Theatre 芯片，32MB 显存）、以及 ALL-In-Wonder 及其 Pro 版本，加上最后这块 RAGE FURY MAXX。在 32 位色深下，使用 IE 浏览器浏览带有［ <pre> </pre> ］（HTML 编写中常用的预格式化标记）标记的 HTML 页面时，只要有缩放或最大/最小化窗口的动作，大概有 90% 的机率会死机。为此笔者换用过 3 台电脑，重装过 5 次系统，ATI 显卡仍然死不悔改，一条道走到黑，就是死机没商量。想想别的卡也能释然——反正也不贵，而且 ATI 的 16 位色深显示质量亦很出色，就算了吧——可这是 64MB 显存的顶级 RAGE FURY MAXX 呀！虽然笔者很清楚其实 RAGE FURY MAXX 在 2D 下就是一块 ATI RGAE Pro，但想来想去仍是不心甘，笔者倒还好说，不过就是免费试用，普通用户呢？这样的情况让他们怎么办？希望 ATI 尽快推出新驱动，解决这个说大不大，说小不小的 BUG。

写了这么多，有不少都是在给 ATI 挑刺，也许有点对不起 ATI 的朋友将这块顶级游戏卡最先交给本刊的初衷。但毛病归毛病，作为一块顶级游戏加速卡，一向不擅长于此的 ATI 这回确实让人刮目相看。目前市场上能与 RAGE FURY MAXX 相抗衡的也就只有 GeForce256（也许还有 Savage 2000，但国内市场还比较少）。按照它国外 189 美元价格，较之 GeForce 要便宜不少。而且，咱们大伙儿也最好别忘了，RAGE FURY MAXX 的 500MB/S 填充率可是对任何 3D 游戏都起作用，而 GeForce256 的 T&L 到目前为止，仍只是未来的“趋势标准”而已。

名称:	ELSA Erazor X
性质:	GeForce256 显示卡
厂商:	艾尔莎国际科技股份有限公司 广州昂达代理 020－87644873
特色:	简洁高效的板卡、驱动设计，令人满意的表现
不足:	手册没有汉化
售价:	人民币 2350 元

艾尔莎"影雷者 X"显示卡

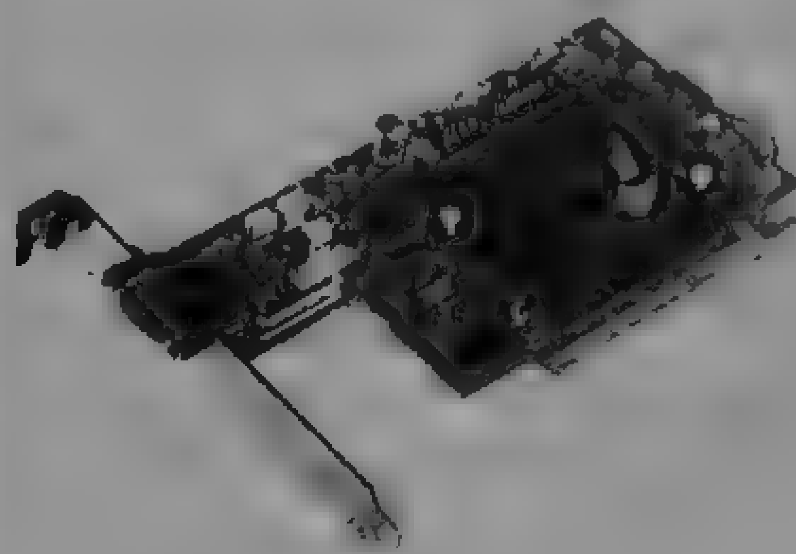
■文/沉思

德国艾尔莎是国际知名的板卡生产厂商，其产品一直凭借优良的工艺和卓越的性能在用户中倍受好评。不过就我感觉，艾尔莎在国内大众玩家中，品牌知名度的打开也就是最近 1、2 年的事，特别是去年它率先推出 3D 眼镜，虽然销量曾一度不甚理想，但却由此名声大振。进入 2000 年，显卡市场竞争日趋激烈，艾尔莎自然不会等闲视之，最近连续推出多款产品参与战斗。编辑部这次拿到的，就是艾尔莎目前在市场主推的以 nVIDIA GeForce256 为芯片，板载 32MB SDRAM 显存的"ELSA ERAZOR X"显示卡。

这里先说几句题外话。记得大约是在去年年初的样子，艾尔莎在其开拓较早的台湾市场，搞了一次产品命名活动，主角就是为 ERAZOR 起个响亮的中文名称。结果最后从玩家中产生了今天的"影雷者"。沉思一直认为这是最近几年来英文产品翻译成中文的少数佳作之一。想想前两年在国内火爆一时的美国大片《蒸发密令》，您就能大致了解 ERAZOR 是什么含义了。

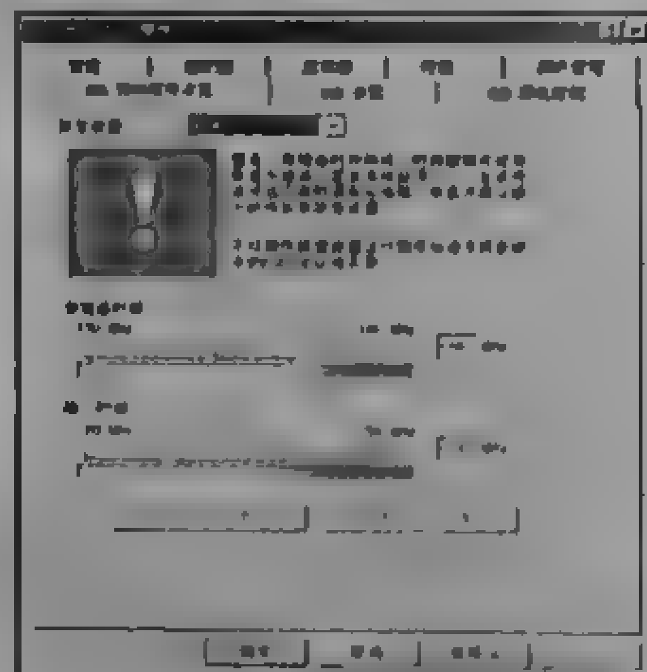
也许您通过各种渠道已经听说了：由于 G256 芯片的制作工艺相当复杂，因此目前此类产品，绝大部分都采用 nVIDIA 公司的公版布线设计，以此保证产品的质量。不过或许真是艾尔莎的工程师艺高人胆大，偏就不信邪，结果造就我现在手里这片市售产品中唯一的非公版设计 GeForce256。不过在经过了大约 1 个月的试用后，我想可以肯定地说，即使艾尔莎的 GeForce 不是同类中最好的，但这片影雷者 X 一定是目前艾尔莎系列中最值得购买的。

送来的样品没有附带完整的外包装，全套东西包括显卡 1 片，多国语言说明书 1 本，用户安装手册 1 本，驱动光盘 1 片和多合一的游戏试玩版光盘 1 片。其中多国语言说明书和安装手册是全套产品中最可恶的：包括英语、德语、法语和西班牙语，但就是没有汉语版。其实说真的，它手册就是有汉语部分，我也不看——没必要！但如果作为普通玩家，在花费了 2 千多元后，产品拿在手中难免喜欢多把玩片刻，此时如果能看到自己熟悉的母语，那种感觉一定会使您对艾尔莎再多出几分好感。更令人哭笑不得的是，手册虽然没有汉化，但在我刚想破口大骂之前，却发现艾尔莎的驱动程序反而包含了详细汉化的版本。如此一怒一喜，就此拉平了。



(图－01：漂亮的艾尔莎影雷者 X)

既然说起了影雷者的配套软件，索性多聊几句。在驱动光盘中，艾尔莎附送了著名的测试软件《3D Mark 99 MAX》，相对于 ZD Net 的 Bench 系列，它更能检验板卡在游戏中的表现。我没有安装一次去详细看它的编译版本号，估计是 Build200 一类。随驱动送测试软件，沉思这是头回遇到，厂商的自信也可见一斑。不过您要关心显卡发展就会知道，如果用《3D Mark 99 MAX》来测试 GeForce 芯片的卡，除了看看那些高高在上的数据结果可以自己乐呵一番外，实际意义并不大——GeForce256 的性能已经超过了《3D Mark 99 MAX》的测试范围。这也是为什么最近开始流行用《3D WinMark 2000》测试的原因，旧有标准该淘汰了。除去这个测试软件外，我其实一直关心的是早有耳闻的随艾尔莎显卡驱动一起的那款超频和风扇监控软件。听说它在探测到显卡温度过高或风扇异常时，会自动强迫影雷者降低频率运行并在屏幕上报警。但非常可惜，我翻遍了整张光盘也没有找到这个工具，它成为我这次试用艾尔莎影雷者 X 最大的遗憾。



(图－02：艾尔莎配套驱动提供显卡超频功能)

另外驱动光盘中还包括艾尔莎送的一款图形处理软件《Main Actor》，再有就是 AVI 播放程序 Indeo Video 5 和 Windows Multimedia Player 等等。

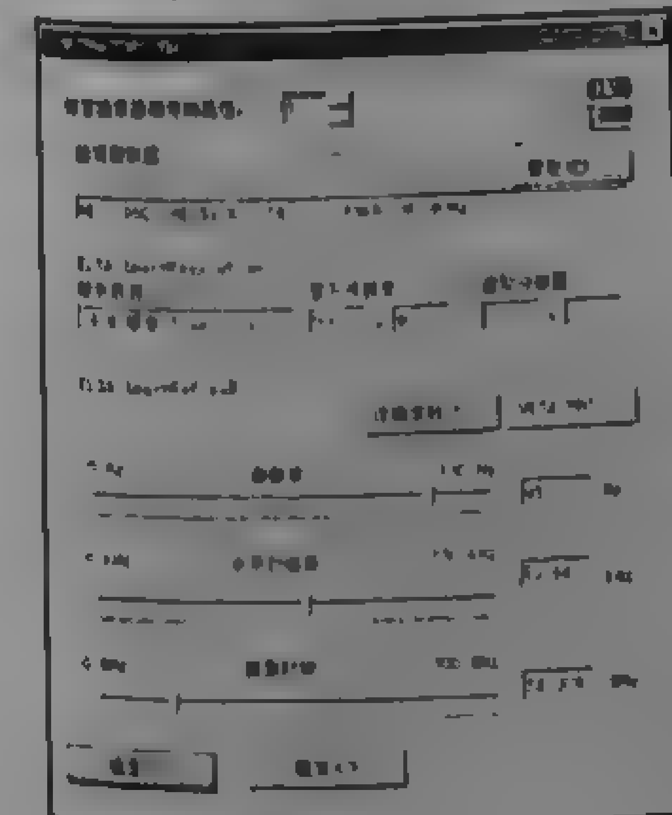
把卡安装好后您会先做什么？我的习惯是先升级 BIOS 和驱动。

卡拿到时，BIOS 版本是 7.00.00，我先用《3D WinBench 2000》跑了一次，结果 60 多项品质测试里有些根本不能完成。后来没几天，从网上看到了新的 7.03.00，在完成了 BIOS 升级后，一切都正常了——哈哈，世界真美好啊！还得顺便说一句：艾尔莎显卡的 BIOS 升级太方便了！把下载回来的 ZIP 压缩包带路径展开，执行唯一的可执行程序 flash_r.exe，它会自动到下级子目录 images 里去找和你当前卡匹配的升级文件，然后重新启动系统就完成了。您再也不用为不知如何给显卡升级 BIOS 发愁了。另外最近在论坛看到有朋友讨论用丽台 GeForce256 的 BIOS 来刷新艾尔莎影雷者 X，这里也要劝您一句：省省吧，真没那个必要！

上面提到了，影雷者硬件上采用的是非公版设计，所以驱动程序自然也和 nVIDIA 的公版不同。在后来的试用中我发现，这种不同，不象其他品牌的自有驱动——往往只是和公版的控制界面有差别——更多是体现在执行效能上的差异。在安装影雷者前，我一直用一片标准版的 TNT2，所以插上影雷者后并没有马上安装艾尔莎的配套驱动，而是用的 nVIDIA 的 4.12.00376 多国语言版的简体中文版。据说这个今年 2 月 2 日推出的 3.76 版比比前阵子的 3.68 版有多达 15% 的性能提高。接下来沉思顺手用当红的 OpenGL 游戏《QUAKEⅢ ARENA》v1.16i 测试了一下。我没用 Q3A 自带的高、低品质模式测试——因为反正不是多片卡的横向比较——调用的是我自己拿《QUAKEⅢ Tweak》优化出来的 CFG 配置，它在图形、图象方面的设定要高于 Q3A 默认的高品质模式。结果影雷者 X 在公版 3.76 的驱动下轻松跑出了 83 帧/秒的好成绩(DEMO001)。

然后呢？然后我决定换用艾尔莎为影雷者编写的配套驱动再试试。说来也巧，就在此时，网上推出了艾尔莎新发布的影雷者 X 驱动 4.12.01.0110 版，尾数编号是 β1，看来是个非正式版。说明文档称这个 β1 的核心是基于 nVIDIA 的 3.68 公版驱动。齐了，公版 3.77 号称比 3.68 高 15% 的效能，影雷者 X 自己往枪口上撞，用 3.68 的核心编写这个 β1 版配套驱动，就用它测！结果呢？结果在系统完全不变，只是更换驱动的情况，这次影雷者 X 跑出了 91.7 帧/秒的成绩！！

……



(图－03：驱动程序还允许进行显示器的详细调节)

这说明什么？这说明艾尔莎影雷者 X 一定要用它自己的配套驱动才可以充分发挥作用。否则再好的公版驱动都可能成为制约因素；另一方面也说明艾尔莎工程师的驱动编译确有过人之处。

说到最后，一个难以回避的问题就是：有什么理由使得你在"芸众卡"中一定要买艾尔莎影雷者 X。

答案是：没有！！你不一定非买影雷者 X 不可。



(图－04：随卡光盘里附送的图象处理软件)

作为 nVIDIA 的系列产品，虽然目前 GeForce 的 GPU 和 T& L 技术确实相当先进，而且代表着未来此类产品的发展趋势，但未来就是未来，电脑配件从来不是可以等待未来降临的保值产品。所以从这个角度讲，GPU 和 T& L 技术带有相当浓厚的前卫试验色彩，它的实际应用意义并不大，特别是在 nVIDIA 刚发表了 2000 年 Road Map 的今天。那上面提到的 NV11 和 NV15 (GeForce256 的编号是 NV10) 似乎才是充分展示 GPU 和 T& L 的舞台。

但是同过去比较：首先，GeForce256 芯片的性能无疑要较半年前的 TNT2 Ultra 更高一筹。其次，特别值得一提的是，对于一些中低速电脑——比如 Celeron366MHz 一类的产品——G256 由于自带图形处理器 GPU，能自行分担一部分 CPU 的工作，反而不象 TNT2 Ultra 那样容易造成系统运行游戏时的瓶颈。最后，在图象方面，G256 在 3D 上一改过去 nVIDIA 系列产品一贯图象品质不佳的劣处，有了明显进步；2D 上，PowerDVD 从 2.55 版开始可以硬件支持 G256 芯片的产品回放 DVD 影碟——虽然画质还不能和 ATI 比。这些都使得以 G256 做芯片的产品成为目前市场的主流。

同是 G256 芯片的显卡，影雷者 X 并不比同行真强出多少。这么说有点对不起借我卡的艾尔莎朋友，不过这是真话。影雷者 X 的非公版设计加上自己的配套驱动确实很了不起，但公版卡配公版驱动也未必就真能差出多少去。谁要是单纯以"优秀的非公版设计"做理由让你买艾尔莎的影雷者 X，你大可以让他到一边凉快去。但考虑到艾尔莎产品的用料、做工和一贯的 6 年质保，这些倒是相当诱人的条件。说到用料，板上的显存和电容您自己看吧，您要是对这些还不满意，反正我是没辙了。另外沉思特别喜欢影雷者 X 的散热片和风扇，宽大而薄的散热片加上同样超薄的静音风扇，使得插在 AGP 槽里的影雷者 X 毫不影响旁边的 PCI 槽——我已经决定在还卡前先把这两样东西拆下来再说！

同其他产品相比，影雷者 X 的速度绝对比 Matrox G400MAX 快 (现在 G400MAX 流行和 TNT2 Ultra 做对比，这样很有面子)，但由于 SDRAM 的带宽限制，在 32 位色下它又比 DDR 版的影雷者 X² 慢。不过影雷者 X² 大约比影雷者快 20% 左右，但价格却要贵 30%。所以比较下来，现在 SDRAM 的 G256 影雷者 X 还是蛮有优势。

多功能图形卡大比拼

编译/Cho

有些以往只能在专业视频领域才能实现的事情，现在您在家里也可以做到。一些主流图形卡生产商为他们的3D图形卡加入了诸如视频录制、编辑等一系列的附加功能。在本文，我们将会对3dfx Voodoo3 3500－TV、ASUS AGP－V3800 Ultra Deluxe、ATI All－In－Wonder 128、ELSA ERZOR Ⅲ Video以及Matrox Marvel G400－TV(这几块卡的价格都不高于300美元)这5块多功能显示卡，就视频功能及表现做一个比较。主要考察这几个产品的视频品质、内存需求以及易用性。

一、视频录制的必要条件

当我们要对视频进行数字化处理时，和图形卡一样重要的设备就是硬盘。我们建议您选用至少不低于10GB的硬盘——具体容量应该以你的经济能力所容许上限为准。实际上，如果条件许可，应该买一只容量不少于20GB的IDE硬盘。

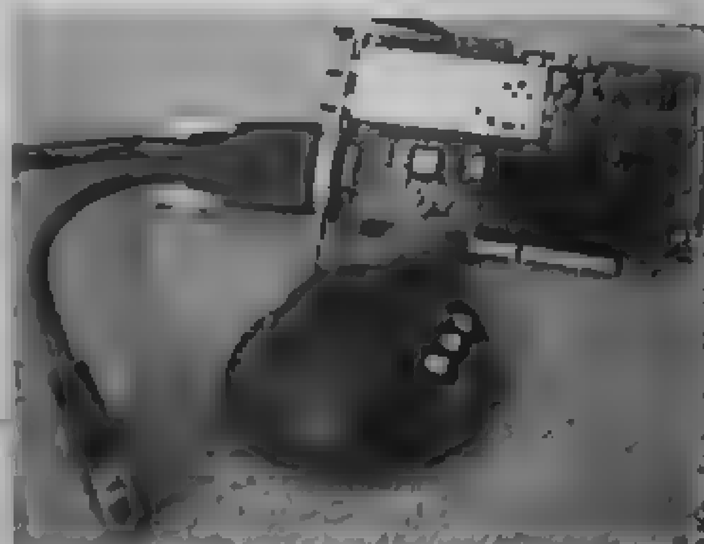
在安装显卡以及相关配套软件之前，请确信你把EIDE硬盘的DMA(直接内存访问，Direct Memory Access)选项已经打开。一般来说，你可以在[控制面板]→[系统]中打开它。(图－01)。如果不打开这一设置，你可能无法对由数码视频所生成的庞大数据流进行操作。SCSI硬盘用户可以忽略这一点，因为SCSI硬盘可以提供足够高的数据传输速率，并且还可以保持较低的CPU资源占用率。如果显卡的视频缺省制式是PAL(该标准适用于中国)，那么你可以直接使用这些缺省制式。否则就需要把制式从NTSC切换到PAL。对于这个问题，你可以留意一下显示卡的设定。

(图－01：记得要将硬盘的DMA选项打开)

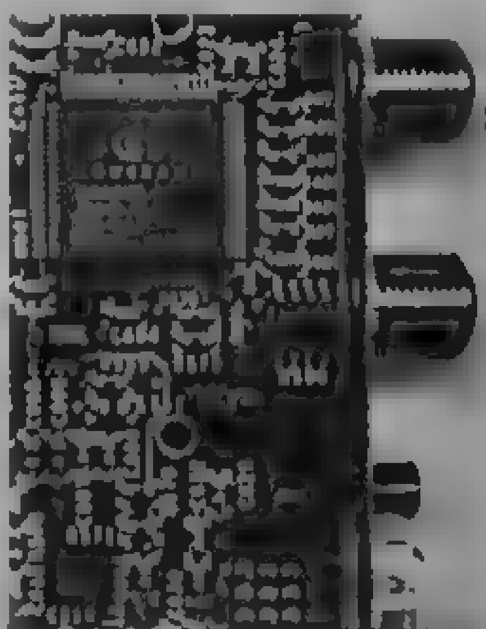
1. 3dfx Voodoo3 3500－TV

(图－02)该卡通过一条混合连接电缆和一个外部扩展坞相连。扩展坞提供S－Video、Composite(混合信号)以及音频连接。

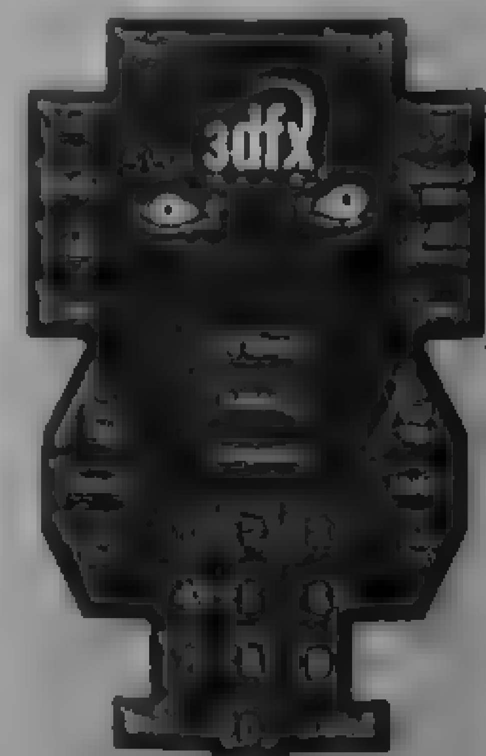
硬件部分：这是一片美国版本的Voodoo3 3500－TV。它有两个分离的同轴输入连接口，用来连接电视以及FM收音。而[illegible]FM部分，因此如果你的是欧洲版，只能收看有线电视而不能听广播。内置CDROM或者DVD驱动器可以直接连接到卡上的音频输入/输出接口。卡上那个银色铝盒就是Philips的TV调谐器。内置一个350MHz的RAMDAC，主芯片核心频率为183MHz。顶部有一个巨大的黑色散热片。


(图－02：3dfx Voodoo3 3500－TV)

在PCB基板背面，你会看到Conexant的Brooktree BT869芯片。它用来执行视频输出编码。BT869较BROOKTREE的VIDEOCRYPT系统采集芯片(视频输入)有着完全不同的作用，不能把BT869跟BT829、848/9或者878/9来进行比较的。(图－03)

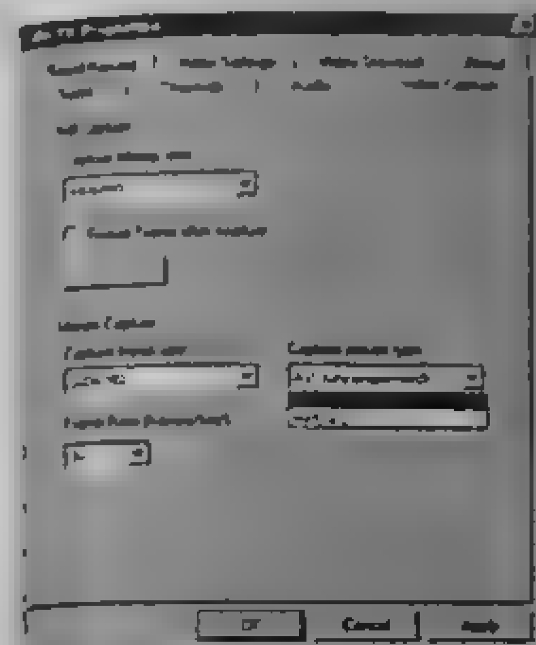

(图－03：Voodoo3 3500－TV的视频输出芯片)

配套软件：用来进行TV控制的软件界面设计虽然非常前卫，但所有重要TV控制功能很容易看明白。在界面中间，可以选择输入信号源(TV、S－Video或Composite－Cinch)。如果点击VCR，就会有一个新录制选单打开。在这个套装中，没有附带传统的红外遥控器。你只能在电脑上用鼠标来操作。(图－04)



(图－04：Voodoo 3500－TV的软件控制界面)

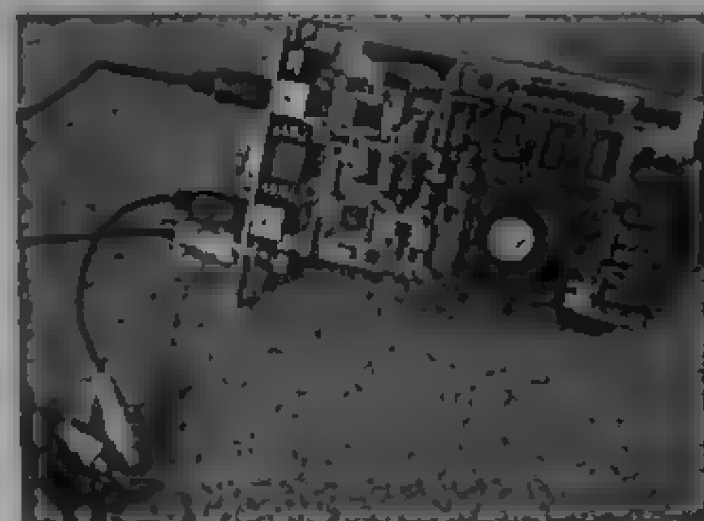
视频捕捉：令人感到不尽人意——只能达到电视的一半分辨率。该图给出的是NTSC下的设定(320×240像素、30帧/秒)。对于PAL制式，你必须设定为25帧/秒。不过要说明的是，Voodoo3 3500－TV可以在640×480像素的分辨率下保存屏幕静态截图。(图－05)


(图－05：Voodoo3 3500－TV的视频捕捉设定)

2. ASUS AGP－V3800 Ultra Deluxe

硬件部分：(图－06)我们可以看到，在ASUS 3800上已经直接做了两个视频输出接口(S－Video和Composite)。而音频则必须通过声卡来实现。因此对它进行配置相对其它卡来说要困难(3D眼镜的连接器则位于卡的另一端)。

如果再加一点钱，你还可以购买一个TV盒。可以因此得到一个红外线遥控器，这样就可以躺在沙发上对ASUS AGP－V3800 Ultra Deluxe进行操控了。


(图－06：华硕ASUS AGP－3800 Ultra Deluxe)

ASUSAGP－V 3800 Ultra Deluxe使用Philips SAA7113视频捕捉芯片，Chrontel的CH7005则用来进行视频输出编码。由于卡上缺乏足够的空间，为腾出位置来放3D眼镜接口，ASUS没有提供Composite(混合信号)输入接口。(图－07)

配套软件：相对于3dfx来说，华硕把前端软件设计为一个录像机的样子而非一个遥控器。一眼看上去，界面上的符号看起来容易让人误解，不过你可以很快弄明白不同按钮的含义。(图－08)

(图－07：ASUS AGP－3800 Ultra Deluxe的视频处理芯片)

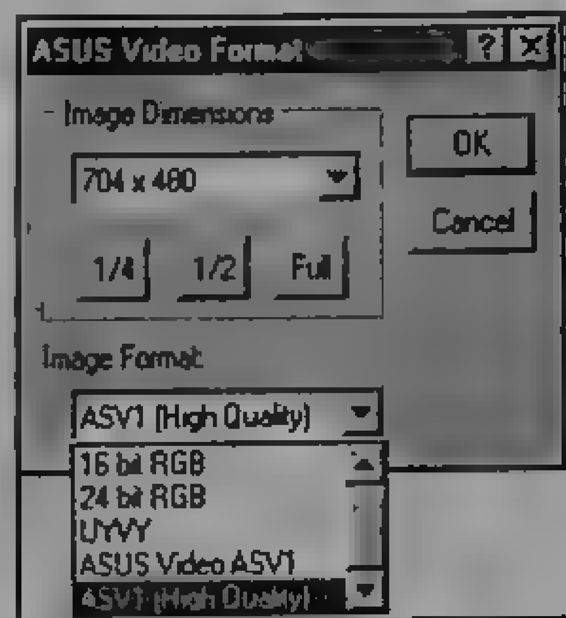

(图－08：ASUS AGP－3800 Ultra Deluxe的VCR界面)

录像格式：这方面AGP－V3800 Ultra Deluxe称不上优秀。唯一能提供实时压缩的是其非通用的ASV1格式，这极大地限制了文件用途——不能在其他PC上回放。要达成此目的，你需要标准格式，比如MPEG。在全屏电视分辨率下，V3800 Ultra Deluxe显得举步惟艰。如果使用慢速CPU，画面会经常出现变形——你唯一能做的就是降低分辨率。(图－09：ASUS AGP－3800 Ultra Deluxe对录象格式的支持不令人满意)

3. ATI All In Wonder 128

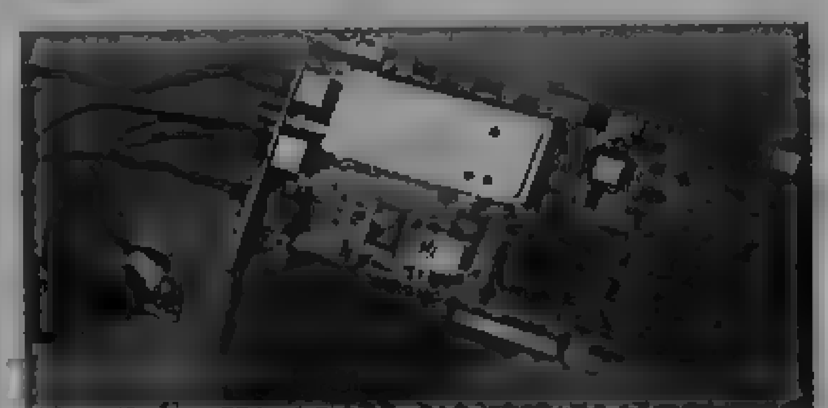
ATI提供在一条信号线上分别输入/输出的连接器。该卡可以使用音频、S－Video以及Composite视频输入与输出。(图－10)

硬件部分：(图－11)这是All in Wonder 128的32MB版本，图中右上角的视频捕获芯片是ATI自己的Rage Theater。16MB版本采用的则是来自Brooktree/Conexant的BT829。视频输出方面，ATI采用ImpacTV2，TV Tuner是Temic或Philips(买的时候留意一下吧)。

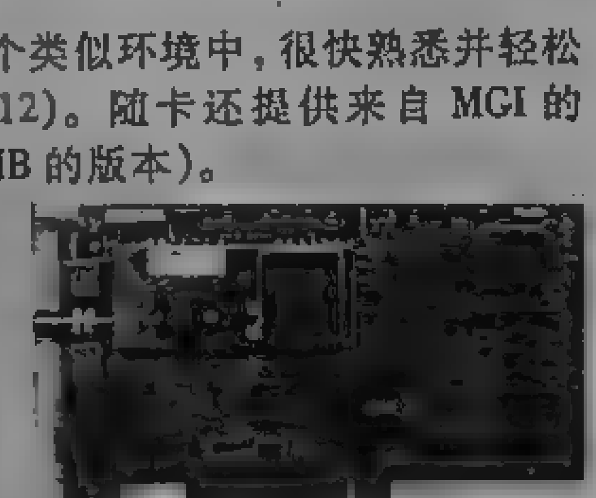


(图－09：ASUS AGP－3800 Ultra Deluxe对录象格式的支持不令人满意)

配套软件：ATI随卡提供版本为6.2的集成软件《ATI Multimedia Center》。其中包括TV接收、视频编辑、DVD播放器[illegible]些界面风格相像的软件。这意味着你可以在一个类似环境中，很快熟悉并轻松掌握操作的要领。(图－12)。随卡还提供来自MGI的Videowave Ⅱ(但只限于16MB的版本)。

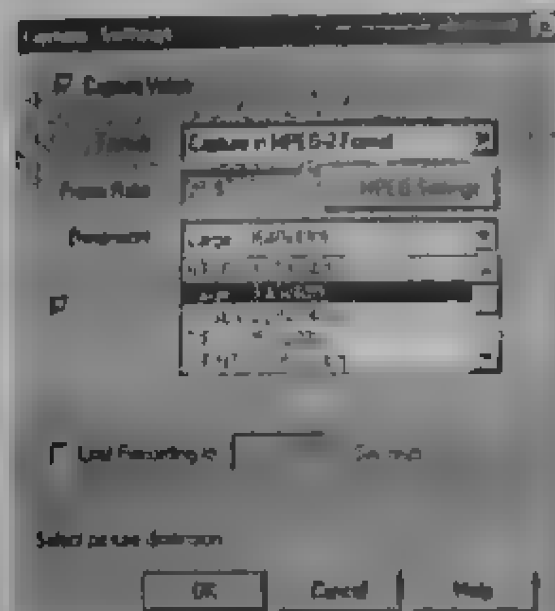

(图－10：ATI All In Wonder 128多功能卡)

最好使的视频编辑软件是由Ulead提供的《VideoStudio 3.0》。但这只随32MB版本提供。这套软件具备一个插件，通过它，你可以在无需重新运算——或者说再压缩——的情况下，直接编辑MPEG－Ⅱ视频录像。


(图－11：All In Wonder 128的32MB版本)

对于ATI的使用，任何一个用户都可以很快上手。它没有任何含义不清的项目，采用是你能理解的电视标准，如适合于美国的NTSC制式或适用于中国大陆的PAL制式。而帧数(25或30帧)将会根据你第一次设置时所设定的地区作优化。仅凭这一点，ATI就该受


(图－12：All In Wonder 128的视频控制界面)


(图－13：All In Wonder 128的视频捕捉设定)

到称赞。(图－13)

画面质量：All in Wonder 128/16MB画面质量让人满意。使用者可以对颜色饱和度、亮度及对比度进行调节

4. ELSA ERZORⅢ Video

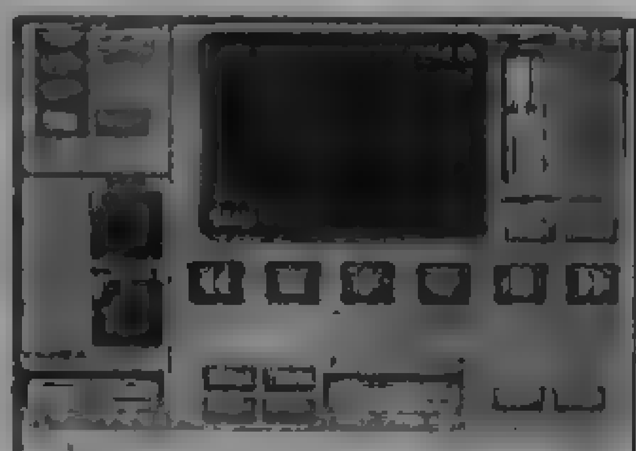
ELSA的ERZORⅢ Video只有两个连接器：一个用于连接VGA显示器，另一个连接视频输入/输出。(图－14)

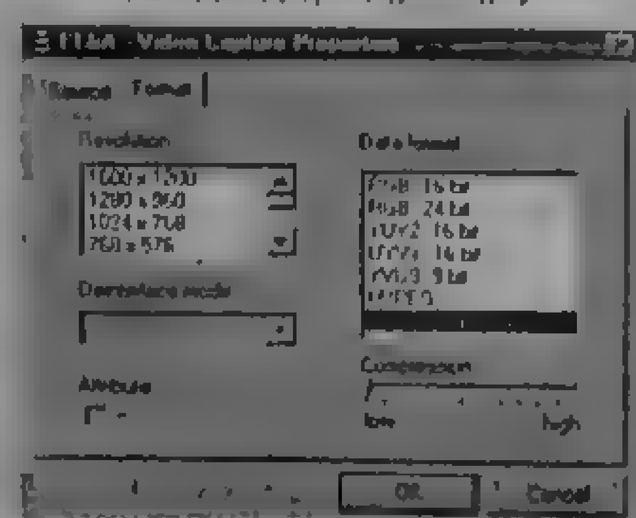
硬件部分：艾尔莎使用的视频捕捉芯片同3dfx一样：Micronas的VPX 3225。只不过3dfx没有为此芯片附上可以进行全屏分辨率的视频捕获软件而已，而艾尔莎则提供了——看来，并不是芯片的问题。输出芯片方面，艾尔莎也和3dfx一样用Conexant的BT 869。

配套软件：艾尔莎的视频控制软件别出心裁，界面设计灵感看上去来自星际迷航(Star Trek)。视频文本模式不知道是用来干什么的——如果这块卡连电视调谐器都没有，你要这玩意来干吗呢？颜色以及亮度设定让人不满意：如果你曾经改动设定参数，那么要让它们重新恢复默认标准值不是一件轻松的活儿。总的来说，整个软件显得很幼稚，许多功能处于原始状态。(图－15)


(图－14：ELSA ErazorⅢ Video)

这片卡的驱动程序非常粗糙：它的[ELSA Compressed]模式缺乏稳定性，只有MPEG工作得不错。看起来它能在1024×768像素或更高分辨率下工作——但实际上很遗憾，由于PAL制式受制于768×576像素的分辨率，而HDTV(在德国)目前还不存在——所以无论如何，都无法通过ELSA的视频捕捉芯片对HDTV以上的高分辨率进行处理。如果你选中1024×768像素或更高分辨率，"系统崩溃"是件很有保证的：D。(图－16)

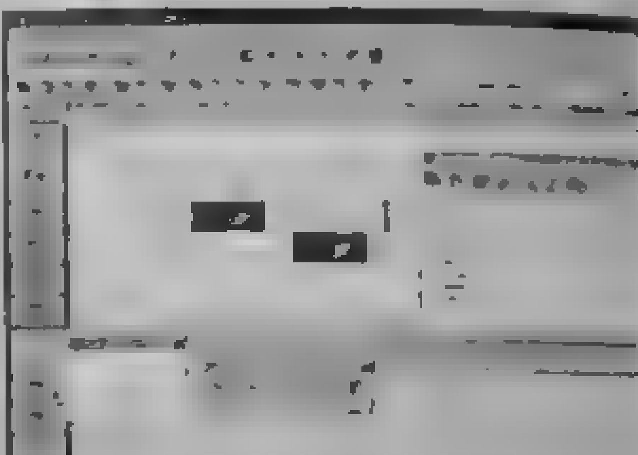

(图－15：ELSA ErazorⅢ Video的视频控制界面很幼稚)

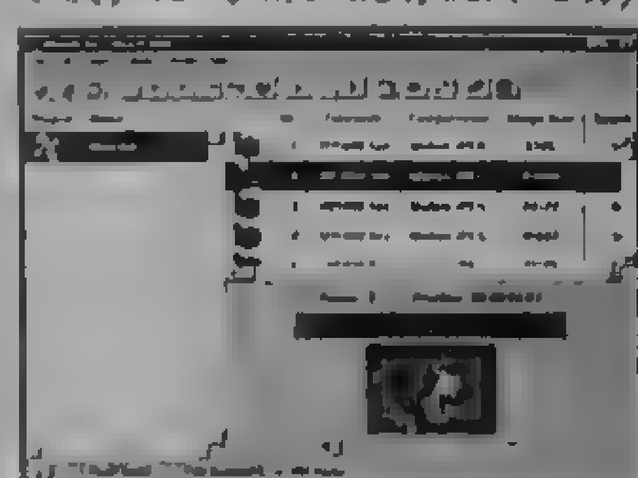


(图－16：ELSA ErazorⅢ Video并不能真在高分辨率下进行视频捕捉)

只需看一眼，你就会体验到随《Main Actor》集成的音序器带来的那种专业感。界面上的"Va"、"Fx"或者"Au"所表示的含义并非如你所想那么简单，有些不能单靠经验来判断，而这方面的资料在使用手册中却没有提及。另外你必须从网上来下载这个《Main Actor》软件。(！(图－17)

如果你认为，可以通过艾尔莎的视频编辑器直接进行视频录制，那么你会发现这个想法在ELSA ERZORⅢ Video上是错误的。它所整合的功能只会导致系统崩溃。当我们为此重新安装了3次操作系统以及不同版本的驱动程序后，发现仍然无法解决问题——我们不得不放弃尝试。该卡用于回放很不错，但如果你打算用它做一些视频处理工作，我们建议你还是不要浪费时间了。(图－18)


(图－17：ELSA ErazorⅢ Video晦涩难懂的音序器软件必须从网上下载，而且手册里没有使用说明)


(图－18：ELSA ErazorⅢ Video的视频录制功能会导致系统崩溃)

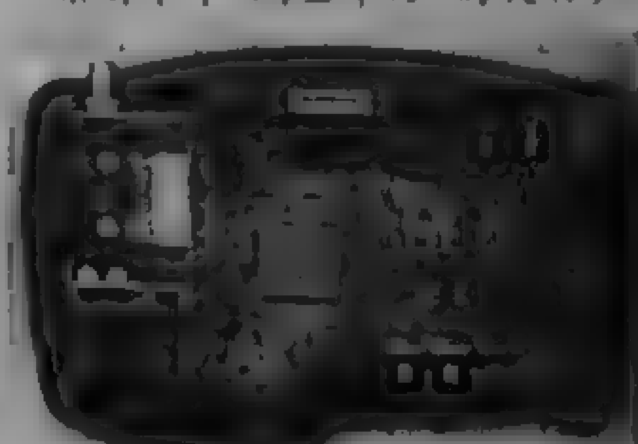
画面品质：艾尔莎卡的颜色及对比度相对于其它产品来说表现优异。如果它的驱动程序更稳定的话……

5. Matrox Marvel G400－TV

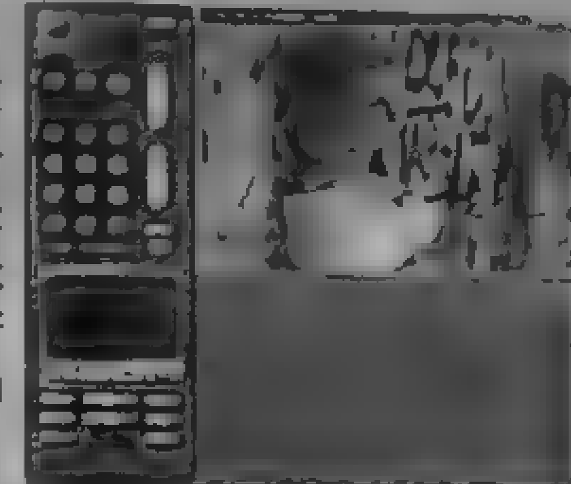
Matrox的Marvel G400－TV扩展连接器简直跟它的主卡一样大。它不仅包括视频和音频连接头，还包括TV调谐器及声音处理芯片。G400芯片的双头功能在该卡上有一个限制：一旦Marvel外部扩展盒接到卡上，它的Second Output TV就不能接上其他设备了。这是一个二选一的选择。(图－19)

硬件部分：Marvel G400－TV的电路板设计跟Millenium G400相比并没有太大不同。只不过在卡右上方增加了一块Zoarn芯片。这使得它可以对视频进行硬件压缩处理(由于我们没有对ATI的All In Wonder 128/32MB进行测试，所以Marvel G400－TV成为这次测试中唯一具备硬件压缩/捕捉芯片的卡)。不过MJPEG要占据比MPEG－Ⅰ/Ⅱ更多的硬盘存储空间。

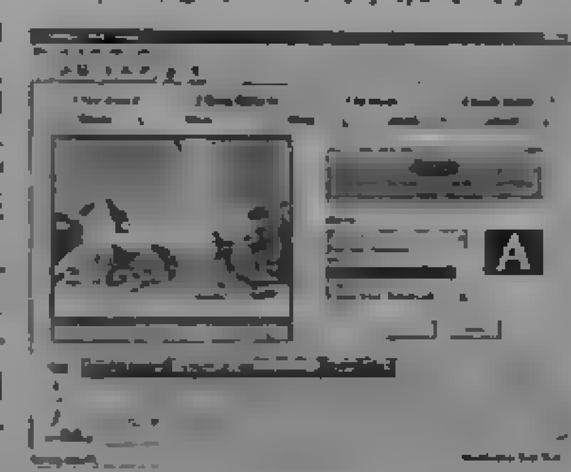

(图－19：Matrox的Marvel G400素有卡中"瑞士军刀"的美称)


(图－20：功能丰富的Marvel G400－TV外置盒)

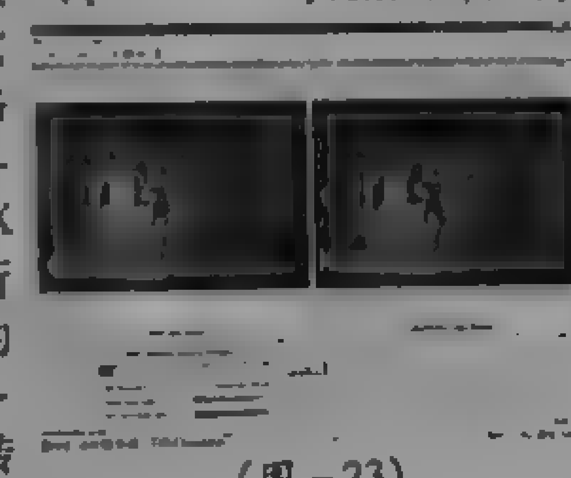
电视影像源于外置扩展盒中。在这个盒子中，Matrox使用飞利浦出品的电视调谐器。而在Marvel G400－TV的电路板上则内置了一块音频处理芯片。遗憾的是，你不能从发售产品中获得图中所示的，能提供纯正音质的S/PDIF接口。(图－20)


(图－21：Matrox提供的软件操作界面是这次测试中最好的)

配套软件：Matrox提供类似于3dfx的操作界面。我们相信该软件是这测试中最好的了(图－21)。视频编辑软件《Avid Cinema》给我们留下了非常不错的影响。用户可以在无需查看手册的情况下马上投入工作。连一些诸如"过渡"和"走马灯字幕"等特效也可以很方便、简单地实现(图－22)。如果你希望和他人分享视频片断，就必须把它们转换成MPEG－Ⅰ/Ⅱ格式。这项工作可以交由Ligos提供的《LSX Transcoder》来完成。转换所需要存储空间将是原始的1/5左右。在一台PⅢ－500MHz的机器上进行转换，需要的时间和回放原始片断大致相当。也就是说，一条15分钟的原始视频片断，转换所需要时间也是15分钟。(图－23)



(图－22：Marvel G400－TV提供的《Avid Cinema》视频编辑软件)


(图－23)

画面品质：由于有24bit的颜色深度，G400－TV展现出来的画面品质特别出众。也只有在这样的条件下，Marvel G400－TV才展示出其特有的魅力。

二、性能测试

1. 视频

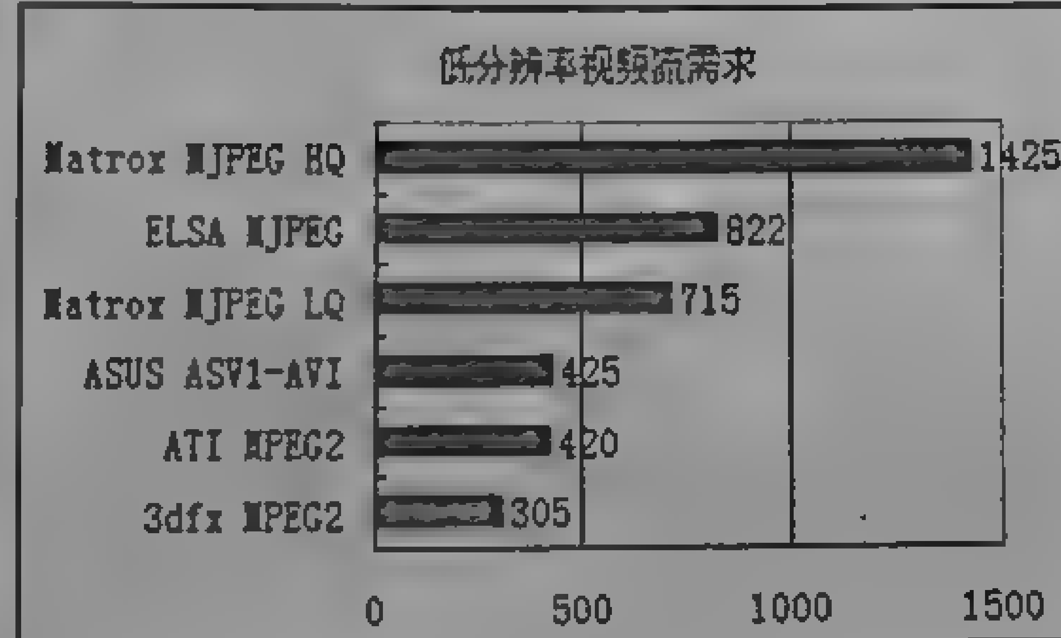
DVD－Player：Sony DVD Player DVP－S530D (S－Video Out)
DVD：Video Essentials(Joe Kane出品)

[illegible]	3dfx	Asus	ATI	Elsa	Matrox
产品	Voodoo3 3500TV	AGP－V3800 UD	All in Wonder 128	Erazor III Video	Marvel G400TV
[illegible]	4.11.01.0202 (30 Jul 99)	4.11.0191 (15 Jul 99)	4.11.6114(Rel Cand. CD26 dated 28 Apr 99)	4.11.01 0200－0029 (16 Sep 99)	4.11.01.1250 (07 Sep 99)
[illegible]	4.11.00.1021 (09 Aug 99)	1.00.03	4.1.8107	1.00.03.000 (02 Sep 99)	n/a(硬件解码，HW decoding)
视频捕获软件	Visual Reality V2.03 Build 228	Asus Live V3.3R	ATI TV Player 6.0	Elsa VideoControl 1.00.04 (03 Sep 99)	Matrox Video Tools Version 1.51.024
[illegible]	320x240	352x240	352x288	320x240	320x240
[illegible]	不能实现	704x512	720x576	640x480	704x576

(表－01)

2. 测试平台

主板：Abit AB－BX6
内存：PC100 8ns
硬盘：WD AC4 18000(E－IDE)/DMA＝Enabled
网卡：Netgear FA310TX
CPU：Intel Celeron、PentiumⅡ、PentiumⅢ(333MHz－550MHz)
图形卡：缺省设定1024×768×16bit@85Hz



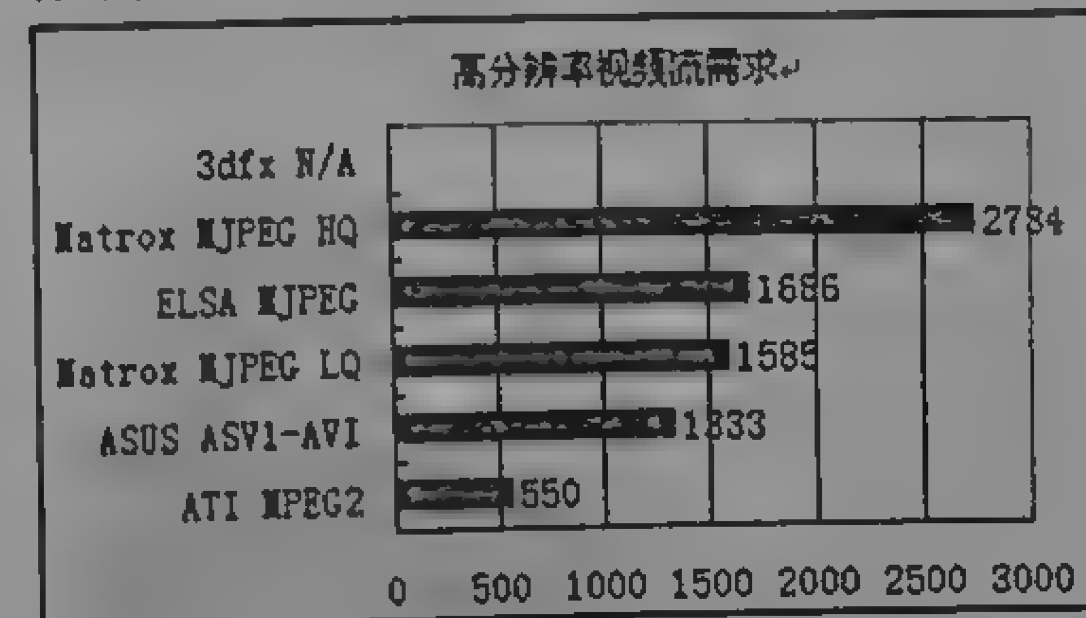
(表－02)

3. 产品列表：表－01

4. 测试结果：表－02

单位：KB/S(数值越低越好)。

MPEG－Ⅱ需要的存储空间最少；而华硕专有的ASV1格式也是一个强有力竞争者——但这是在一半电视分辨率下进行的；MJPEG所需要空间最多。ELSA不能在MJPEG模式下更改画面品质，而Matrox则提供了高画质及低画质两种设定。



(表－03)

5. 测试结果：表－03

单位：KB/S(数值越低越好)。

在完全分辨率下，视频所需空间更大。MPEG－Ⅱ再次领先；

压缩程序	数据率(KB/s)	一小时后所产生的数据量	把生成的数据刻到一片CDR(700 MB)上可获得的视频播放长度(min,分钟)
3dfx MPEG2	305	1.0 GByte	39 min
ATI MPEG2	420	1.4 GByte	28 min
Asus ASV1 - AVI	425	1.5 GByte	28 min
Matrox MJPEG LQ	715	2.5 GByte	16 min
Elsa MJPEG	822	2.8 GByte	14 min
Matrox MJPEG HQ	1425	4.9 GByte	8 min
压缩程序	数据率(KB/s)	一小时后所产生的数据量	把生成的数据刻到一片CDR(700 MB)上可获得的视频播放长度(min,分钟)
ATI MPEG2	550	1.9 GByte	22 min
Asus ASV1 - AVI	1333	4.6 GByte	9 min
Matrox MJPEG LQ	1585	5.4 GByte	8 min
Elsa MJPEG	1606	5.5 GByte	7 min
Matrox MJPEG HQ	2734	9.4 GByte	4 min
3dfx 不支持该分辨率			
压缩程序	数据率(KB/s)	一小时后所产生的数据量	把生成的数据刻到一片CDR(700 MB)上可获得的视频播放长度(min,分钟)
ATI 720x480 VCR2 - AVI	113767	390.6 GByte	0 min
ATI 320x240 VCR2 - AVI	36252	124.5 GByte	0 min

(表-04)

Matrox 的 MJPEG(高画质)则占据庞大的空间；3dfx 没有提供在全屏分辨率下的视频编辑功能

6. 视频流数据测试:表-04:这意味着什么呢?举一个简单例子,我们要进行1小时(这通常相当于一片 VCD 所能提供的回放时间)的视频捕获,看看这些卡捕获数据后,所生成的数据量

如果你打算在硬盘上存放这些视频数据,最好使用全屏分辨率。因为这时候,你可以获得最好的画面品质。不过硬盘最好不要少于 10GB 容量。如果你想使录像可以跟别人一起分享,需要把这些数据保存到 CD-R/RW 上。但是分辨率最好设定为一半。看来 3dfx 的 MPEG-Ⅱ很善于此类应用工作。而 ATI 的 MPEG-Ⅱ(IBP 架构)则可以透过一些参数调整实现在 CDR 上获得 45 分钟的回放(注意，是 MPEG-Ⅱ呀)。



(表-05)

7、捕获时，CPU 占用率(低品质模式):表-05

在低分辨率下进行视频捕获，华硕专有格式 ASV1 获得最低 CPU 占用率。MPEG-Ⅱ可以节省大量空间，但是代价是较高的 CPU 占用。3dfx 的运算程序在 十分钟之下，也能把一块赛扬 333MHz 的 CPU 拉下马来，这也就使不得它不实现全屏模式编辑了

8. 捕获时,CPU 占用率(高品质模式):表-06

Matrox 成式让人刮目相看。Marvel G400-TV 的 Zoran 芯片在进行硬件 MJPEG 压缩方面果然有独到之处，工作效率很高。在双倍于前个测试的分辨率下,依然没能撼动它一丝一毫的表现。所有其它产品都使用软件多媒体数字信号编制解码器。华硕运算程序在半屏分辨率模式十分有效,但全屏下优势丧失殆尽。ATI 的 MPEG-Ⅱ也类似华硕的表现。

9. 回放时，CPU 占用率(低品质模式):表-07

在电视分辨率一半解像度下,所有芯片都能凭自身能力,在全屏幕下稳定回放



(表-06)

10. 回放时，CPU 占用率(高品质模式):表-08

在全屏电视分辨率(高分辨率)下，ATI 的 AIW128 展示出了真正的实力。由于具备运动补偿以及 iDCT 等硬件级支持,系统 CPU 在回放的同时，还可以胜任许多工作。MPEG-Ⅱ视频因此可以在低速 CPU 上播放。G400 由于配备 Zoarn 芯片，回放 MJPEG 时，CPU 占用率非常低。但当我们把这些 MJPEG 视频转换为 MPEG-Ⅱ格式(也是大家常说的 DVD 格式)后,用 G400 进行回放，CPU 占用率急速上升，成为这次测试中占用率最高的图形卡。在目前的市场上，还有两块芯片具备硬件运动补偿，并且获得大多数 DVD 回放软件支持，他们是：Trident 的 Blade3D 以及 S3 的 Savage4。不过这两块芯片所组成的卡还不具备视频编辑功能。



(表-07)

COMPUTER & GAME 硬 件 兵 工 厂



(表-08)

11. 丢帧测试:表-09

有的芯片善于视频捕获，有的善于视频回放。这个表中,展示出两者间关系。考虑到 CPU 因素，我们记录了一段视频并回放。然后根据个人主观感受，来对其视频品质进行评比。在这个测试中，我们关注的硬件及驱动程序。

Manufacturer Product	3dfx Voodoo3 3500TV	Asus AGP-V3800 TVR	ATI All in Wonder 128	ATI All in Wonder 128	Elsa Erazor III Extreeme	Matrox Marvel G400TV
Low Quality	MPEG2	Asus ASV1	ATI VCR2.0	MPEG2	MJPEG	MJPEG
Celeron 333	B	A	A	B	A	A
Celeron 366	B	A	A	A	A	A
Celeron 400	A	A	A	A	A	A
Celeron 433	A	A	A	A	A	A
Celeron 466	A	A	A	A	A	A
Celeron 500	A	A	A	A	A	A
Pentium II 333	B	A	A	B	A	A
Pentium II 350	B	A	A	A	A	A
Pentium II 400	A	A	A	A	A	A
Pentium II 450	A	A	A	A	A	A
Pentium III 450	A	A	A	A	A	A
Pentium III 500	A	A	A	A	A	A
Pentium III 550	A	A	A	A	A	A
Pentium III 600	A	A	A	A	A	A
High Quality	MPEG	Asus ASV1	ATI VCR2.0	MPEG2	MJPEG	MJPEG
Celeron 333	n/a	C	C	C	C	A
Celeron 366	n/a	B	C	C	C	A
Celeron 400	n/a	A	B	C	C	A
Celeron 433	n/a	A	B	C	B	A
Celeron 466	n/a	A	A	C	B	A
Celeron 500	n/a	A	A	C	A	A
Pentium II [illegible]	n/a	C	C	C	C	A
Pentium II 350	n/a	B	C	C	C	A
Pentium II 400	n/a	A	B	C	C	A
Pentium II 450	n/a	A	A	C	B	A
Pentium III 450	n/a	A	A	C	B	A
Pentium III 500	n/a	A	A	C	A	A
Pentium III 550	n/a	A	A	B	A	A
Pentium III 600	n/a	A	A	A	A	A

Ratings
A: no frame drop outs visible
B: acceptable quality
C (shaded): very poor quality

(表-09)

Matrox 的 MJPEG 表现非常出色，在所有 CPU 上，均没有出现任何“口吃”现象。不过代价是需要 5 倍于 MPEG-Ⅱ的磁盘存储空间。

ATI 的 All In Wonder 128 虽然具备硬件运动补偿回放能力，但由于它的捕获过程没有硬件支持，而由一个软件数字多媒体信号编解码器来操控。所以如果你只是进行 MPEG-Ⅱ(DVD)回放，All In Wonder 绝对胜任;但如果需要捕获全电视屏幕分辨率画面，你至少需要一块 PⅢ-500MHz 或者 Athlon 500MHz 以上 CPU 才行。不过话又说回来，ATI 的软件编码器比 3dfx 强多了。

三、版权保护

如果你只是为个人备份而生成拷贝，而它没有落到第三者手上，这不算触及版权保护问题。否则超过个人备份的任何行为，都有可能受到法律的制裁。

Matrox 的 Marvel G400-TV 一旦侦测到你在播放视频，它的录制按钮就会被屏蔽掉。假如你使用其它方法来启动该功能，就会弹出上图警告消息框，以告诉你对其进行复制是不允许的。(图-24)



(图-24:Matrox 的版权保护画面)

其它产品让我们感到惊讶，不管有无保护，这些卡都能进行录制。图-25 是由 ATI All In Wonder 记录的一段带复制保护的片断，画面中，我们看到一些原片中没有的红色污块。



(图-25:ATI AIW128 允许进行复制,但会有画面损失)

作为比对，3dfx、ELSA 以及 ASUS 的产品，在记录好莱坞电影时，看不出任何防复制保护。因此这几块多功能显示卡可以进行数码到数码的 DVD 转换。(图-26)



(图-26：ASUS 完全没有提供复制方面的版权保护)

四、总结

尽管没有一块参加测试的卡可以提供真正专业水准的视频品质，但他们的性价比却是可以接受的。ATI 提供最好的 MPEG-Ⅱ回放芯片。凭借运动补偿及 iDCT，CPU 负荷可以大为减轻——其它卡则没有提供此功能，这使得它们无论是在回放 DVD 格式还是原生格式时，都需要强力 CPU 来避免播放时出现“口吃”现象。

由于 DVD 刻录器对于普通消费者来说还不现实，所以如果你仅是为让大家共享你的录像，那么使用 CD-R 是个不错的存储媒体。这样你至少可以在 2 只 CDR 上存放 90 分钟片断。不过此时你只能使用一半的电视分辨率(对于 NTSC 来说，完全分辨率是 704×512 像素；而 PAL 则是 720×576 像素)。如果你使用完全电视分辨率，那么这意味着，你只能在硬盘上保存完整录像，而不能把它随身携带。所以我们建议你不要选择低于 20GB 的硬盘。

五、推荐

(表-10)没有一块卡可以以压倒性优势胜出。

16MB 的 ATI All In Wonder 128 应该排名第一。它提供高分辨率模式下，节省空间的 MPEG 录制能力，而价格则在 2000 元以下。飞利浦的 TV TUNER 提供的画质非常

生产商	3dfx	[illegible]	ATi	Elsa	Matrox
产品	Voodoo 3 3500TV	AGP-V3800 Ultra Deluxe	All in Wonder 128(16MB)	Elsa Erazor III Extreme	Marvel G400 TV
硬件					
芯片	Voodoo 3 3500	TNT2 Ultra	Rage 128GL	TNT2	G400
标准分辨率（如320X240）视频捕获	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
高分辨率（如>640x480）视频捕获	No	Yes	Yes	Yes	Yes
硬件辅助压缩	No	No	No	No	Yes
硬件（运动补偿或者iDCT）辅助mpeg回放	No	No	Yes	No	Yes
无需重新压缩的视频编辑	No	Yes	Yes	Yes	Yes
TV调谐(接受)器	Yes	No	Yes	Yes	Yes
FM调谐(接受)器	Yes	No	No	No	No
3D眼镜	No	Yes	No	Yes	No
立体声	Yes	No	No	No	Yes
软件					
DVD/MPEG2播放器	Yes	No	Yes	Yes	Yes
视频编辑软件	Yes	No	No	No	Yes

(表－10)

不错。有两个原因阻碍了它成为我们的“推荐卡”。首先，你需要一块PⅢ－500MHz以上的CPU来进行实时——可以节省空间的——高分辨率MPEG－Ⅱ录制。其次，它没有提供《Ulead Video Studio 3.0》——该软件只在32MB版本中提供）。《Ulead Video Studio 3.0》在一个插件的帮助下，可实现无需重压缩的MPEG－Ⅱ编辑。但由于驱动程序的原因，我们不愿推荐32MB版本的ATI AIW128。它在回放TV时需占用大量CPU资源，所以很难把它跟16MB版本做比较。在频道切换时，需1秒左右的延迟；而从单声道切换到立体声时，我们能察觉明显波动。由于使用了新的TV TUNER(Temic)以及新的捕获芯片（Rage Theater），所以32MB的ATI All In Wonder 128应该算是一个全新的，而并非升级的产品。

排名第二应该是Matrox的Marvel G400－TV。它有一个亮眼之处：视频录制系统独立于CPU以外。由Zoran所生成的MJPEG将占用5倍于MPEG－Ⅱ的空间，而且不能在其它机器上共享。幸运的是，你可以在使用《Avid Cinema》进行编辑后，通过LSX把这些庞大的MJPEG转换为MPEG－Ⅱ格式。如果硬盘空间足够大，Marvel G400－TV是你的不二选择。

附录：5款产品特性附表

(特性－1～特性－5)

Manufacturer / Product / Price / HARDWARE	3dfx Voodoo3 3500TV [illegible]	Asus AGP-V3800 Ultra Deluxe [illegible]	ATI All In Wonder 128 [illegible]	Elsa Erazor III Extreme [illegible]	Matrox Marvel G400TV [illegible]
3D subsystem					
Graphics chip	Voodoo3 3500	TNT2 Ultra	Rage 128 GL	TNT2	Matrox G400
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Memory [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
RAMDAC	[illegible]MHz	300MHz	[illegible]MHz	300MHz	300MHz

(特性－1)

Video in subsystem (capture & decoding)					
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
TV subsystem					
TV tuner	[illegible]	[illegible]	[illegible]	no	Philips FM1236
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] remote control	[illegible]	[illegible]	no, software only	no, software only	no, software only
Video out subsystem (encoding)					
[illegible]	[illegible]	[illegible]	ATI ImpacTV2	Conexant [illegible]	MGA-TVO-C
Composite video out	yes	yes	yes	yes	yes
[illegible]	yes	yes	yes	yes	yes
VGA out	one	one	one	one	two (DualHead)
[illegible]	[illegible]	yes	no	yes	no

(特性－2)

Sound subsystem					
Stereo sound [illegible]	Micronas MSP 3430	no	no	no	Micronas MSP 3430
FM tuner	yes [illegible]	no	no	no	no
FM [illegible]	yes [illegible]	n/a	n/a	n/a	no
[illegible]	yes	n/a	yes	n/a	yes
[illegible]	yes	n/a	yes	n/a	no
[illegible]	yes	n/a	yes	n/a	yes
[illegible]	yes	n/a	yes	n/a	no
S/PDIF OUT (digital surround sound for DVD playback)	no	n/a	no	n/a	yes

(特性－3)

SOFTWARE					
Real time software compression (CPU dependent)	MPEG [illegible]	Asus Video Compressor [illegible]	MPEG [illegible]	MJPEG or [illegible] video Compressor [illegible]	no
Transcoding or conversion into MPEG (not real time)	n/a	no utility provided	n/a	[illegible]	[illegible] Transcoder [illegible]

(特性－4)

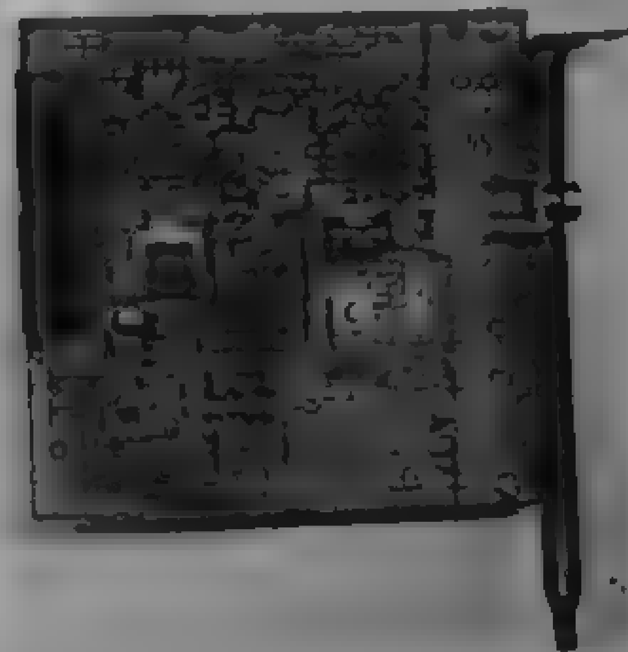
Software Bundles					
TV tuning	3dfx Visual Reality	n/a	ATI TV tuner	n/a	Matrox PC [illegible]
FM tuning	3dfx Visual Reality	n/a	n/a	n/a	n/a
DVD / MPEG2 player	[illegible] WinDVD	no (optional Asus DVD)	ATI DVD Player	[illegible]	[illegible] Matrox DVD Player
Video Editing	Ulead VideoStudio	no	ATI Video Editor (Ulead Video Studio 3.0 [illegible])	MainActor	Avid Cinema 1.0
Photo Editing	no	no	no	no	Ulead Photo Express [illegible]
Games (full version)	no	[illegible]	[illegible]	no	[illegible]
Other	no	no	[illegible]	MainActor Video Editor	no

(特性－5)

实战帝盟MX300 S/PDIF

■资料整理/飞翔鸟·明月

帝盟MX300声卡大家都很熟悉。它是帝盟全盛时期推出的与创新SB Live！对抗的音频板卡。MX300采用Aureal(大名鼎鼎的A3D)8830芯片，在支持A3D的电脑游戏上可以产生定位准确的环绕空间感，因此帝盟MX300声卡在电脑玩家中占据了很大市场。

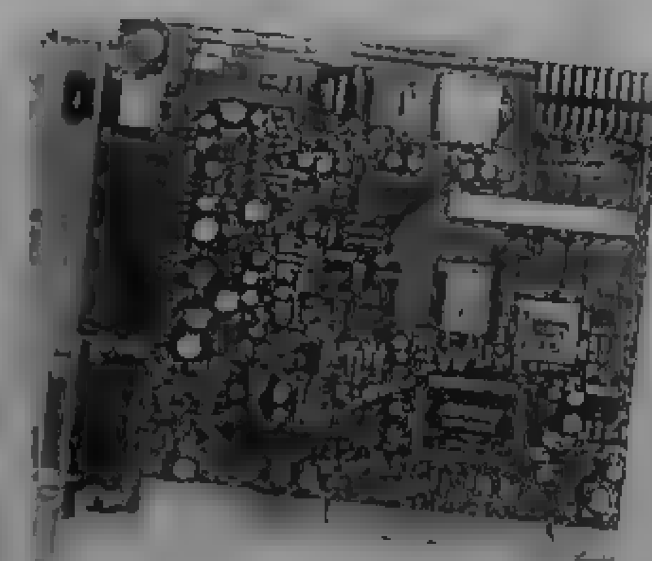


(图－01：MX300的数字输出子卡MX25)

帝盟MX300推出于1998年，当时由于市场上的声卡绝大部分没有带数字输出接口，另外回放DVD的软件也不是很完善，而声卡消费市场对于声卡带数字输出也没有很大需求，因此帝盟出于各方面的考虑，并没有在MX300上设计数字输出，而是预留了一组类似IDE的接口，用于连接专门对应用数字输出的子卡MX25。(图－01)

在当时的舆论宣传上，该子卡被“吹嘘”成能硬件解压杜比数码，因此被广大消费者报以很热烈的期望。但从现在来看，该子卡只是一块普通的数字输出子卡而已，并没有其他附加功能。而且MX25很长时间以来一直是有价无市——即使到现在，亚洲地区也很少有见，只在北美地区有销售。而且价格在20－30美元左右，同其效能相比，可谓“暴利”之极。

步入2000年，随着MD(Mini Disc)市场占有量逐渐上升，以及DVD的普及和回放DVD软件的日趋完善，对于声卡数字输出的需求越来越大。目前市场上出售的中高档声卡基本都带有数字输出端口，而对于我国拥有MX300声卡的玩家来说，由于买不到MX25子卡，如果要经常使用数字输出端口，只能因此舍弃这片当时花9XX元(目前也仍然需要5XX－6XX元)的MX300，转而去购买其他带数字输出的子卡，这实在很浪费、很令人心痛。因为AU8830芯片的声卡目前正当红，越来越多的游戏支持A3D。不过现在有个很容易的方法能让MX300的玩家快速、方便地拥有数字输出端口，成本只需要10元就全部搞定，让MX300立即能接上MD录音或连接带杜比数码解码的PC音箱享受5.1声道的DVD(切记要买正版DVD哦：绝大部分D版DVD只有片头的TEST是真杜比数码5.1声道，而后面的故事全是普通双声道)好，现在就说如何加装S/PDIF OUT。



(图－02：Buffalo SDP－AU30声卡)

首先让我们看一下帝盟MX300声卡上的布线。当然我和无数人看了无数小时，也没能看出哪一个连线是S/PDIF OUT。在Aureal网站上，也没有公布Vortex2(AU8830)芯片的Data Sheet文件给大家研究。所以在缺乏对照资料的情况下，想找出S/PDIF OUT是非常困难的。不过去年下半年，Aureal自己也出声卡了，它的SoundQuad Digital 2500就是带数字输出的AU8830芯片声卡，Buffalo OEM的SDP－AU30是带光纤输出的(Vortex2)声卡。仔细研究一下这两张声卡的线路，就能推算出帝盟MX300的S/PDIF OUT。



(图－03)



(图－04)

这是Buffalo SDP－AU30声卡（图－02），顺着光纤输出端口，倒推到AU8830芯片，图－03中，芯片上排，涂上红色的，从右侧数第17根针脚，就是SDP－AU30从光纤接口一路跟踪回来的AU8830

接脚,同理帝盟 MX300 上 AU8830 的同一接脚走至子卡连接端子的输出就是 S/PDIF 的正端了。

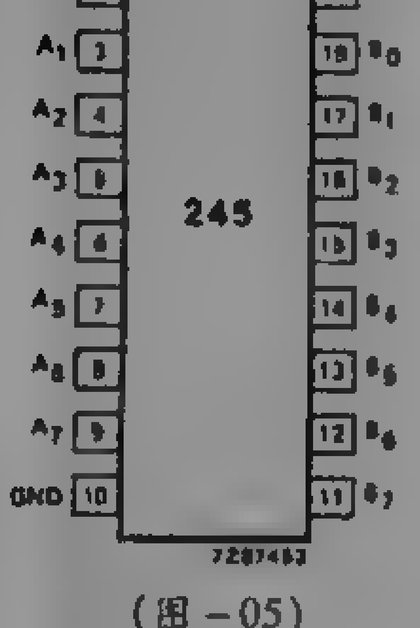
图－04 是帝盟 MX300 的 AU8830 芯片，同样涂上红色,从右数第 17 根针就是了。不过 MX300 声卡上 AU8830 芯片这一脚至子卡连接端子上又多连接了一个 IC。这在 Buffalo ADP－AU30 上是没有的 连接线进入这个 IC，又做了什么事情，又从哪个脚输出,这又是个麻烦事 不过这次好办,这颗 IC 的 DATA SHEET 在网络上能找到 PDF 文档。

这颗 IC 是 Philip Semiconductors 的产品，属于 74HC 反相器的衍生物。从这份 PDF 中,我找出了几张有用的图片来解说。

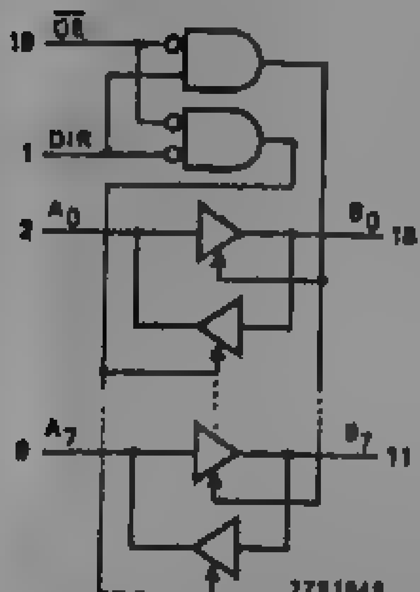
图－05 是这颗 HCT245 的接脚图

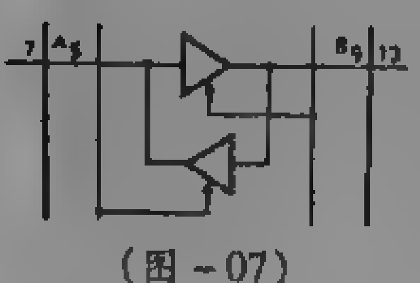
图－06 是 HCT245 的逻辑示意图

根据这两张图,对照帝盟 MX300 上的实际情况,我们可以看出来，AU8830 的 S/PDIF OUT，接到此 IC 的第 7 脚,就是图上编号 A5 的那一根；再根据下图,我们可以看出会从 IC 第 13 脚，就是编号 B5 的那一根连出去



(图－05)

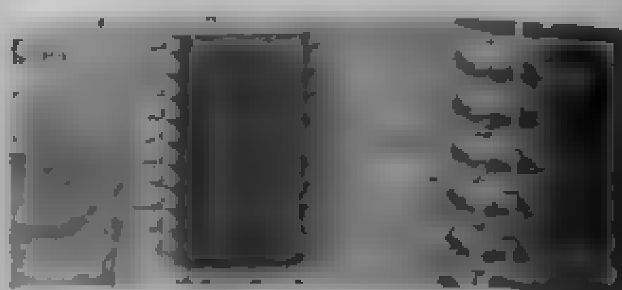

(图－06)


(图－07)

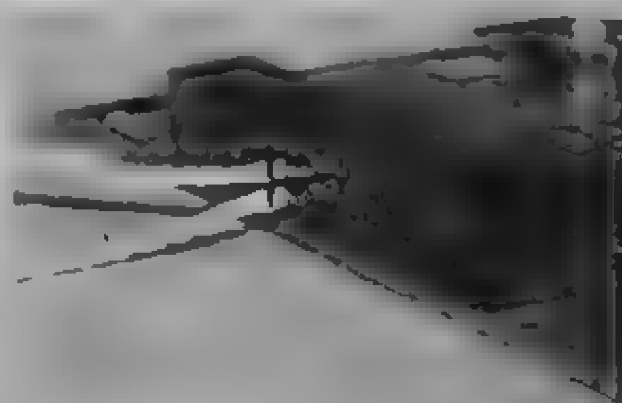
图－07 是从一张芯片内部逻辑运算的整图里截取出来的,本文需要部分的逻辑图片。在 HCT245 的 PDF 文档中提到这颗 IC 的作用在于决定 IC 两边信号的来往方向（利用 DIR 那一脚来决定)，且不会反相（Non－Inverting)。由于我对数字电路的了解仅限于大学学习的数字电路课程,毕业后又很少从事数字电路设计工作,但是根据以往的知识，判断这颗 IC 在此的作用应该是将 S/PDIF OUT 信号放大到 5V。如果有说明失误之处,请行家多指正。

现在让我们来看看帝盟 MX300 上此 IC 附近的线路。(图－08)

请注意红线。AU8830 的数字输出由左边红线 (从下往上数第 4 根针脚)进入 HCT245IC,从右面红线(从下往上数第 3 根针脚)出去，接到 MX25 Link 对应的接脚。所以如果要拉出帝盟 MX300 上的 S/PDIF OUT,只要如图－09 一样连接即可：


(图－08)

将卡的正面对着你，金手指朝下。MX25 Link 端从上往下数，第 9 排接线就是 S/PDIF OUT 输出。靠外的是接地，靠内（就是靠近卡）的地方就是 TTL 信号输出，即 5V 数字信号输出。

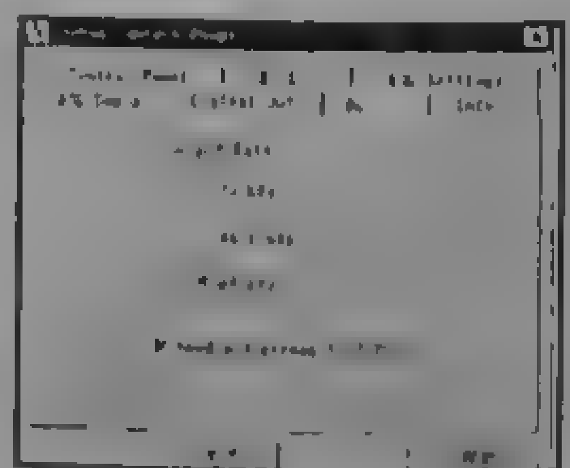

(图－09)

现在您知道怎么做了吧？只要去电子城买两个小小的接插件——用于连接在插座的针上。然后再买一个莲花头的视频连接线（视频线可以当做低档数字连接线),记得要买屏蔽效果好些的。

接下来只要准备好电烙铁、剪刀、焊锡和焊油就可以了。把视频线一端剪断,外层的金属网是接地的,里面的铜芯是信号线。把它们分别焊在两个接插件上，然后插在 MX25 Link 端的第 9 排针上就可以了，千万不要反相，否则后果自负.

这里有个建议,接在声卡上的 S/PDIF OUT 的头最好是母的莲花头，以后可以插入数字连接线；如果用公的莲花头,就要把线留长点,以后可以直接连接设备。

全部完工后,把声卡安装好,然.com 下载最新的 AU8830 驱动程序 2048 正式版，安装完后，打开 A3D 选项，看到数字输出选项可以用了吧。(图－10)


(图－10)

现在你就可以选择数字输出的采样频率了,这里提供 3 档选择啊，比起 SB Live! 只提供一种 48KHz 多两项哦

接下来再实验 DVD 播放，使用 WinDVD 2000 或者 PowerDVD 2.5，都可以在 MX300 的数字输出端口输出杜比数码或者 DTS 未解码数字信号。赶快去买带数字解码的功放吧。DVD 的效果……嘿嘿,那可是没话说的哦！

声明：

以上文章主要内容及大部分图片由台湾 DearHoney 数位音乐工作室的 DearHoney 撰写 由飞翔鸟·明月略加整理,添加部分内容和图片完成。

“碟碟”不休的 CD－R/W

■文/Chance

我已经有相当一段时间没有用软盘做类似备份资料一类的动作了。硬盘数据的保护我用 Norton 的 Ghost，为了防止“千黏虫”跟我宝贵的稿件捣乱，我用 ZIP 的 100MB 空间制作“应急盘”，而日常下载的大量有用和没用的资料——其实后者的比例为高——该怎么处理?这些家伙的容量，是我 20GB 的硬盘也放不下的。最后唯一的解决方法就是用 CD－R——我不喜欢 MO，因为我不能为了一台 MO 机而给编辑部和家里准备两片 SCSI 卡，且 USB 的 MO 实在太贵——廉价的 8 元 CD－R 可以容纳 650MB 的“可回收”数据（暂时没用，但又舍不得删除)。可是当我站在中关村的市场里想要动手买些空白 CD－R 回去时，却发现满眼望去，那些串在盘柱上的大摞盘片让我不知如何选择了。算了，回去先弄清楚 CD－R 是怎么回事再说。

Dye——CD－R 的灵魂

Dye 是有机染料的缩写，它是空白 CD－R 的灵魂，也是这类产品的“生命原体”：先出现有机染料,然后制作出了 CD－R 光盘，最后根据光盘特性又开发的光盘刻录机。

常买 CD－R 盘片的朋友知道，CD－R 在玩家口中一般分 3 类：绿盘、金盘和蓝盘。其实这说的就是制作 CD－R 所用的 3 种有机染料：Cyanine、Phthalocyanine 和 AZO。

Cyanine，我们常说的绿盘所用的有机染料,这是最古老和根本的一种 CD－R 材料。下面说的 Phthalocyanine 和 AZO 都是在这个基础上改良而来的。麻烦，这个词太长，以下简称 Cy。它是一种青蓝色的感光化学材料,覆盖在盘片上，和反射层的金黄色混合，在数据读取面就形成了墨绿或蓝绿色,于是就被我们称为“绿盘”。

不过就象自然界的绿色一样，绿盘的颜色也并非一成不变，新款的 Cy 改良染料，加强了感光材料的抗光性——这样刻录出来的光盘提高了保存度，可以象“金盘”一样有长久的保存期限

这里有个小插曲：新一代的改良绿盘，颜色较过去淡了不少，乍一看外观和金盘有些相似，再加上它强调保存年限比过去久许多,结果有些厂商就将其称之为“金绿盘”。这本来没什么，可前些日子，Chance 去了趟北京地安门，那里有不少违法店铺用 CD－R 私刻日剧和动画片，穿行其间，有不少人会信誓旦旦地告诉你：放心,我给你刻的盘一定没有问题,全是金盘刻的,只要 10 元一片。我还纳闷:中关村卖的空白金盘一般也要 15 元/片，这里刻了内容的才卖 10 元,这不是要蚀本么？及至拿到手里才明白,哪里是什么金盘,就是上文说的这种金绿盘,至多算个“绿盘 Plus”版。和卖盘的老板抢白了两句,对方被我挤兑急了：“当然就是这种金盘,你没看有字那面是金色的吗？”——这回轮到我没话了。

回到正题，这种金绿盘应该说是现在普通用户买的最多的产品，它既有金盘保存期长的特点，又有绿盘兼容性好的长处。

接下来说说金盘——Phthalocyanine。倒霉！这个词更长了,我砍,下文简称 Ph。Ph 是以 Cy 为基础而改进的新有机染色原料,同样具有感光特性。和 Cy 相比,不同的是 Ph 的抗光性更好,稳定性也更好。长时间保存一般也不会产生异变，在一些知名大厂对原料的精心调配下，刻录在上面的保存时间可以长达百年。Ph 有机燃料本身颜色呈淡黄色,和反射层的金色混合,数据读取面看上去就成了金黄色,“金盘”由此得名。

AZO——蓝盘，最后一种 CD－R。和金盘一样，AZO 也以能长期保存数据作为市场销售的诉求。AZO 的特殊之处在于其有机染料的成分中包含有金属。有这些金属参与调和有机染料,使得 AZO 蓝盘可以同低价位的银质反射层搭配，而不会造成成品盘数据反射率过低的问题。AZO 染料本身呈蓝色，和银白色的反射层互相映射就形成了蓝色的数据读取面。蓝盘就是这样来的。

CD－RW

CD－RW 在国内真正流行大概始于去年后半年，特别是 CD－R 和 CD－R/W 刻录机的价格逐渐接近，使得不少朋友干脆直接购买可反复刻录的 CD－R/W 机器。

CD－R/W 盘片和上面说的 CD－R 不同，它并不是通过有机染料来实现数据刻录,而是采用一层金属薄膜,这其中包含有银(Ag)、锑(Sb)和铟(In)等许多元素。这些东西具有结晶和非结晶两种状态。在不同状态下，它们对激光波束的反射率有很大不同.

当 100 毫瓦的激光照射其上，如果此时金属薄膜处于非结晶状态，它们便会逐渐到达结晶温度而转换成结晶状态；然后我们再以 20 毫瓦的激光照射它,这些古怪材料又会到达熔解温度而熔解，但问题是它熔解完并冷却后,不是恢复到结晶状态,而是变成了最初的非结晶状态。就是利用这样的特性，使得我们可以通过金属薄膜的状态变化来控制存储数据。

但是您别想歪了，这些丰富的过程全是物理状态变化，虽然可以恢复到最初形式,但以目前的技术水平,还达不到无限次刻写,一般重复写入在 1 千次左右。这对于用惯了硬盘的人来说，次数少了些。不过考虑到 CD－R/W 的价格和带来的容量增加,您就凑合吧！

选　购

总体来说，CD－R 中绿盘的兼容性最好,这包括两方面意思：一是对光盘格式和刻录机硬件的支持，二是对不同刻录速度的支持，绿盘都是 CD－R 中最好的；金盘是刻录数据品质最好的,完成的盘片,在一般的 CD－ROM 中，进行数据读取时的反射率也比较高，大约可以到 80% 左右，保存期长更是它的优点；蓝盘是 3 种盘片中物美价廉的高性价比产品,日常数据保存，选用它也不错的。

至于 CD－R/W，现在能制造金属薄膜的厂家屈指可数，所以各家产品实质区别不大,您不就不必费心思量了。

好啦，这儿会工夫我已经买到自己需要的 CD－R 盘片了,商家还同意有刻录坏的可以 2:1 的换新片。你还等什么……



电脑硬件专题综述

——显示设备篇(二)

文/飞翔鸟·于锴

(接上期)

3. 场致显示器主要技术

早有人预测，场致发射显示（Field Emission Display，FED）技术将在显示技术舞台上成为主角，笔者对此深信不疑。这种技术将成为液晶显示技术的替代品，在未来一两年内人们的生活中就有可能出现基于这种技术的崭新显示设备。

FED 的原理是：使用电场自发射阴极（Cathode Emitter）材料的尖端放出电子——而非使用热能——使得场发射电子束的能量分布范围较传统热电子束窄而且具有较高亮度，用场发射技术作为电子来源以取代传统 CRT 显象管中的热电子枪，因而可以应用在平面显示器并带来了很多优秀特色。FED 非常薄、轻，并节省能源。与 LCD 阻挡光线的受光型工作方式不同，FED 采用类似传统 CRT 的方法——CRT 显象管用电子束轰击屏幕上的荧光粉，激活荧光粉而发光，但 CRT 在显象管内部有 3 个电子枪，为使电子束获得足够的偏离还不得不把显象管做得必须有一段距离，因此 CRT 显示器又大又厚重——FED 在每一个荧光点后面不到 3mm 处放置成千上万个极小的小突起似的电子发射器，这使得 FED 显示技术能把 CRT 阴极射线管的明亮清晰与液晶显示的轻、薄结合起来，结果是具有液晶显示器的厚度、象 CRT 显示器般快速的响应和比液晶显示器好得多的亮度。因此 FED 显示器将在很多方面具有比液晶显示器更显著的优点：更高的亮度可以在阳光下轻松阅读屏幕信息；高速响应使得它能适应诸如游戏、电影等快速更新画面的场合；内置千万个冗余电子发射器让表面比液晶显示器更凹凸不平，视角更宽广，也不会出现液晶显示器一个晶体管损坏便会很明显地显露出来的情况——坏了一个，还有千万个候补呢！

正因为如此，一些大厂象 PixTech、SONY、CandescentTech、Futaba、Motorola、Raytheon、PFE 等都先后投入巨资进行 FED 显示技术的发展研究和试验生产，相信先进的生产线不久就会投入使用，在他们的广泛推动下，场致显示器会很快走近我们的生活！

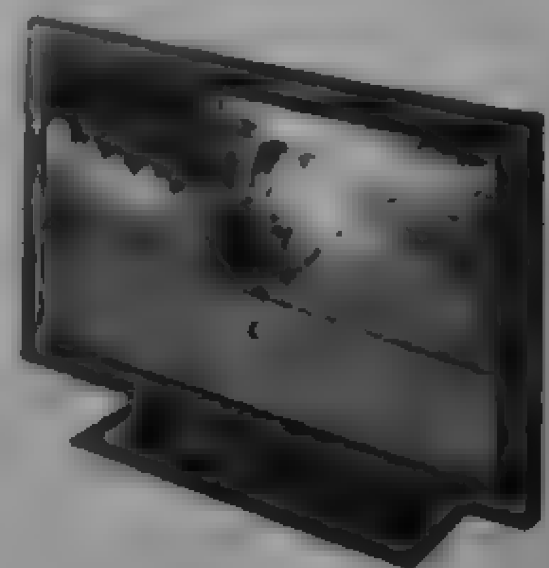
4. 等离子显示器主要技术

PDP 等离子显示器又称电浆显示器，是继 CRT、LCD 后的最新一代显示器，其特点是厚度极小，分辨率佳，可以当家中的壁挂电视使用，占用极少的空间，代表了未来显示器的发展趋势。

它的技术原理是利用惰性气体（Ne、He 或 Xe 等）放电时所产生的紫外线来激发彩色荧光粉发光，然后将这种光转换成人眼可见光。等离子显示器 PDP 采用等离子管作为发光元件，大量等离子管排列在一起构成屏幕，每个等离子对应的每个小室内都充有氖氙气体(图－01)。在等离子管电极间加上高压后，封在两层玻璃之间的等离子管小室中的气体会产生紫外光激励平板显示屏上的红、绿、蓝 3 基色荧光粉发出可见光每等离子管作为一个像素，由这些像素的明暗和颜色变化组合使之产生各种灰度和色彩图像，与显像管发光很相似。从工作原理上讲，等离子体技术同其它显示方式相比存在明显差别，在结构和组成方面领先一步。它的工作机理类似普通日光灯。电视彩色图像由各独立的荧光粉像素发光综合而成，因此图像鲜艳、明亮、干净而清晰。另外等离子显示设备最突出的特点是可做到超薄，并轻易做到 40 英寸以上的纯平大屏幕，而厚度不到 100 毫米(图－02)。依据电流工作方式不同，等离子显示器可以分为直流（DC）和交流型（AC）两种。目前研究的多以交流型为主，并依照电极安排区分为二电极对向放电（Column Discharge）和三电极表面放电（Surface Discharge）两种结构。



（图－01：等离子 PDP 显示器可以做壁挂电视使用）



（图－02：超薄的等离子 PDP 显示器）

等离子显示器不会出现 CRT 显像管常见的图像几何畸变，PDP 屏幕亮度非常均匀，没有亮区和暗区，不像显像管的亮度那样，屏幕中心比四周亮度高。而且 PDP 不受磁场影响，具有更好的环境适应能力。PDP 屏幕也不存在聚焦，因此完全消除了 CRT 显像管某些区域聚焦不良或年月已久开始散焦的顽症。它也不会产生 CRT 显象管的色彩漂移现象，而表面平直使大屏幕边角处的失真和色纯度变化得到彻底改善。同时高亮度、大视角、全彩色和高对比度意味着 PDP 图像更清晰，色彩更鲜艳，感受更舒适，效果更理想，令传统显示设备叹为观止。

与 LCD 液晶显示器相比，PDP 显示有亮度高、色彩还原性好、灰度丰富、对迅速变化的画面响应速度快等优点。由于屏幕亮度高达 150Lux，因此可以在明亮的环境之下使用。另外，PDP 视野开阔，视角宽广(高达 160 度)，能提供格外亮丽、均匀平滑的画面和前所未有的更大观赏角度。当然，由于等离子显示器的结构特殊也带来一些弱点。比如由于等离子显示是平面设计，而且显示屏上的玻璃极薄，所以它的表面不能承受异常的大气压力，更不能承受意外物理重压。等离子显示器的每一颗像素都是独立自行发光，相比于传统显示器使用的电子枪而言，耗电量大增。一般等离子显示器的耗电量高于 300 瓦，是不折不扣的耗电大户。由于发热量大，所以 PDP 显示器背板上需要装有多组风扇用于散热。另外，价格高也是一个明显不足。等离子显示器目前正处于市场起步阶段，相信大规模生产将使价格有大幅度下降。

5. 投影机主要技术

投影机是当之无愧的一种显示设备，在政府、学校和公司等很多领域已经成为标准配备之一。

投影机主要有两项参数：亮度和分辨率。按照现有国际标准认为，亮度在 500ANSI 流明以上的投影机才可以在白天正常光线下使用而不影响效果，而 600ANSI 流明的亮度在一般明亮的会议室中就已经足够了。分辨率方面，投影机的分辨率呈逐步上升趋势，XGA 替代 SVGA 将成为主流。分辨率提高不仅意味着更精细的画面，还可以显示更多的数据。如果没有特殊用途，投影机的分辨率至少也要达到 SVGA(800×600 像素)才行。

投影机按显示技术可分为 CRT、LCD 和 DLP 投影机，其中 LCD 投影机又可分为液晶板和液晶光阀投影机。

CRT 投影机就是由 CRT 管和光学系统组成的投影机，通常所说的三枪投影机就是指由 3 个投影管组成的投影机。由于使用内光源，也叫主动投影方式，是出现最早，应用最广的一种投影显示技术。

LCD 投影机利用液晶光电效应成像，分为液晶板和液晶光阀两种，由于利用外光源，又称被动投影方式。液晶板投影机是目前市面上最流行的投影机，以液晶板作为成像器件，多为单片设计。液晶光阀投影机采用 CRT 管和液晶光阀作为成像器件，是目前亮度和分辨率最高的投影机。

DLP 是英文 Digital Light Processor 的缩写，译作数字光处理器。它以 DMD(Digital Micromirror Device)数字微反射器作为光阀成像器件，采用数字光处理技术调制视频信号，驱动 DMD 光路系统，通过投影透镜获取大屏幕图像。DLP 技术是投影机未来的发展方向。这些技术中，CRT 投影机濒临淘汰，剩下的 LCD 和 DLP 技术各有所长，两种技术两个阵营斗得正欢。

LCD 的核心部件是液晶板，目前只有 EPSON 和 Sony 两家公司提供；DLP 中的关键芯片 DMD，依然由德州仪器独家控制，虽然有其它厂商宣称可以生产，但根本无法实现批量供货，而德州仪器产量也很有限，能够得到 DMD 芯片的投影机厂商屈指可数。因此，日本厂商大都采用 LCD 技术，欧美厂商可采用 LCD 和 DLP 两种技术。虽然 LCD 技术应用于投影机已经有一段历史，但仍然很有发展潜力。谙熟 LCD 技术的日本厂商面对 DLP 的威胁正不断改进技术、提高性能、推陈出新，而 DLP 作为一种崭新技术，还有许多问题需要解决。LCD 与 DLP 两大阵营正处于激烈竞争中，谁的产品、技术更好，目前没有明确答案，但可以肯定，采用 DLP 的投影机产生的画面对比度较高，光路系统设计更紧凑，因而在体积、重量方面占优势；LCD 在亮度均匀性、色彩及细节的表现上是强项。两种技术各具特点、难分伯仲，将在未来相当长一段时间内共存，除非一方在技术或市场策略上有所突破，才有望打破这种平衡，占据主导地位。

LCD 技术一个先天不足就是亮度损失问题。由于液晶板覆盖有栅格，会阻挡光线透过，高分辨率时问题尤其严重，甚至会有 60% 的光线由此损失掉，严重影响 LCD 投影机的亮度表现。为解决这一问题，EPSON 采用微透镜技术，在每一个栅格后面放置一个微型透镜以补偿光线损失，这样显著提高了光透率，使得亮度输出可以超过 1000ANSI 流明。

SONY 则采用一种复眼透镜技术，不过这种技术的目的是提高亮度均匀性。由于光路设计上的因素，投影机产生的图像中心区域亮度比屏幕边缘要亮，这和一盏白炽灯在地面上的投射效果颇为相似。复眼透镜技术使投影机光源发射出的光线以相同角度投射到液晶板上，均匀度提高

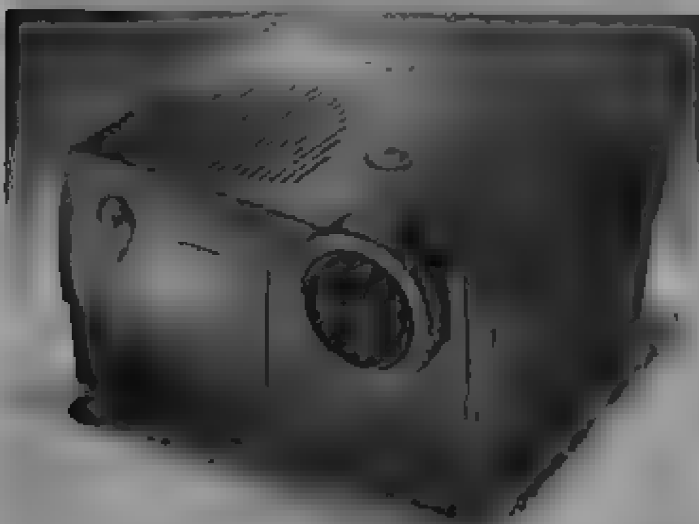
到95%以上

光源质量事关重要　Philips独创的UHP(Ultra-High Performance)光源成倍提高光输出效率，可以在相对较低的功率下达到很高亮度。同时这种光源的寿命非常高，可以达到4000小时以上。传统金属氧化物光源已经被许多厂商摒弃，如果不是为了降低成本，似乎没有什么理由不使用UHP光源

除去性能的提高以外，投影设备的功能也是值得关注的。比如东芝把实物投影技术与投影机组合起来，通过个摄像头可以把真实物体的影像传输到投影机中，再投射在大屏幕上，拓展了投影机的应用。另外象专业显示器样，一些投影机提供详尽的几何失真调整、色温选择等功能，这对于要求较高的用户十分有用。此外，诸如画级图像压缩、双信号输入等许多周到细致的功能值得用户用心体会它们带来的好处。



（图-03：常见的投影机）



（图-04：常见的投影机）

现在已经有不少图形卡采用了DFP数字平板显示接口，纯数字化的信号传输极大减小了失真度，可以显著提高LCD平板显示器的画面质量。无论是LCD投影机还是DLP投影机，最终驱动显示的都是数字视频信号，所以如果能够采用数字显示接口与主机连接，便可以省掉由于数/模/模/数转换造成的损失，对画面质量的好处是显然的。遗憾的是现在还没有见到具备这一特征的产品，但相信不久将会面世。（图-03，04）

Ⅲ、选购篇

处于实际应用的考量，这部分内容只限于CRT显示器。

从价格角度上看，显示器一般在一套电脑中会占有1/3左右的价值，有时甚至更多；从视觉角度上看，显示器也自是电脑中体积最大的配件，当然也是最直观、最易观的部分；从健康角度上看，现代人越来越看重自己的健康、保护身体，选用电脑，显示器的选择对健康首当其冲，尤其关系眼睛的保护，不可不谓重中之重，所以显示器的选购不能马虎了之

然而任何事物都有个度，"少"之当然不行，"多"了也未必就好。笔者不想教读者如何成为显示器发烧友，去讨论显象管的优劣级别，或者补偿电路的作用——好的显示器有，7、8千或者上万、几万的显示器当然好，然而不是每个人都可以洒脱地一掷千金，90%以上的用户选购显示器不会到吹毛求疵的地步，包括笔者在内；够用就好、按需选择，永远是DIY用户不灭的真理！

我们先来看看选购一台显示器时需要注意的一些问题：

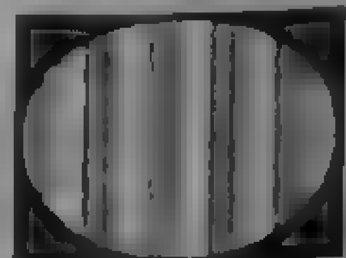
先讲选购策略及心态。很多朋友在购买电脑时，往往先考虑CPU、主板和3D显卡等配件，最后才在所剩不多的预算中，拿出一部分购买显示器，往往选择得不近人意。孰不知，在飞速更新的各类电脑配件中，其实显示器是最保值的部分，技术升级换代也比较缓慢，不容易被淘汰，是最值得进行"一次到位"投资的。当然，盲目追新追好追大亦完全没有必要，应当分析自己的需求，普通用途就选普及型、家用型，充其量对辐射等健康指标严格要求就可以；搞设计、搞图形图像的选高档，各项认证等不可马虎。明确需求后，确定预算及最看重的几项技术参数，然后在能力范围内挑一台最好的显示器，所谓钱要花在刀刃上，正是其理。

具体挑选时，要注意了，这需要掌握一定的技巧。

首先确定选择需要的显示器屏幕尺寸。这一方面不用费太多口舌。现在电脑市场上14英寸显示器已经很难找，15英寸所占比例也在减少，而17英寸正逐渐成为主力军，价位已经比较容易接受，而且进一步降价是可能和必然的事情。如果你能承受，完全应当直接考虑选择一台17英寸显示器。如果实在预算紧张，15英寸的显示器也未必不是好的选择。



（图-05：显示器的点距）



（图-06：显示器的栅距）

接着就该选定显象管类型：是普通管、柱面管还是纯平管，性能依次由低到高，显示质量当然也越来越好。需注意的是，柱面管中，索尼特丽珑偏暖色调，画面略显红，而三菱钻石珑管偏冷色调，画面多略偏蓝。纯平管也有很多厂家产品，根据个人喜好和价格综合考虑吧。显示器外观十分重要，和选择哪个品牌一样，完全取决于自己的喜好。其实采用同一种显象管的显示器，档次基本差不多，最终选择往往决定于对某一外观设计的喜爱和对某一品牌的信任。

选定了显象管，点距这一重要参数也就随之定了。点距越小，显示器画面就越清晰自然。普通管显示器点距多为0.28mm（图-05），少数可以达到0.26mm；柱面管显示器叫栅距（图-06），目前都是0.25mm，纯平显示器高一些，0.25mm、0.24mm甚至像SONY的高端产品可以到0.22mm都有，但也更贵。

接下来该确定具体型号了。这时要注意，现在有个别厂商为迎合消费者心理，吸引购买者，往往喜欢在宣传中引出一些技术参数，利用大多数用户对这些技术概念上的混淆，用类似技术参数或用不确切数据来掩盖真正的指标，造成消费者选择失误，有误导之嫌。例如"水平点距"这个概念，很容易与真正的"点距"搞混，水平点距为0.24mm，点距其实就是0.28mm。也许你会被经销商举出的宣传资料上各种技术参数搞得晕头转向，但只要认准几点就可以了：

首先，"带宽"是衡量显示器综合性能最直接的重要指标，以MHz为单位，数值越高越好。带宽越高，在高分辨率下屏幕表现越稳定。其次，"分辨率"和"垂直刷新频率"要一起看，把这两个性能放在一起是因为它们相辅相成，假设一台显示器最高分辨率为1600×1200像素，此时垂直刷新频率在60Hz以上才是可实用的最高分辨率，否则这个最高分辨率就是假的；同一分辨率下，垂直刷新频率上得越高，说明该显示器指标越好。一般来说，15英寸显示器能支持1024×768像素分辨率下的85Hz刷新频率、17英寸能支持1280×1024像素分辨率下的85Hz刷新频率就能满足日常要求。其实这两个值，归根到底取决于带宽高低，这就是为什么说"带宽"是衡量显示器综合性能的指标了。另外，辐射及环保标准，通过认证的越多越好，但最重要的就是TCO系列，有TCO92、TCO95和TCO99等3种，逐步严格。需要注意有的显示器TCO认证属于用户可选要求，如果你要经过认证的产品，还要多加钱，这个要问清楚。最后，其它方面再多少兼顾一下，象水平扫描频率越宽越好；可视尺寸越大越好；调节功能越多越好；功耗越小越好；专业一点的显示器除15针D型接口以外，还多提供一个D-SUB/BNC输入接口；有些新款产品还支持USB接口；至于即插即用、防眩光、防静电、超清晰涂层、短管机身设计等自然是有胜于无，自己看着选吧。

到此为止一直都还停留在表面数据上，其实真正选购时，您自己的主观评测才是最重要的，因为显示器毕竟是买回去看的，因此选购时的"看"就显得十分重要。那么"看"些什么呢？

首先看外观，外形是否满意、机身是否整洁干净无划痕、操控是否方便，按键或者飞梭使用是否灵活舒适。多注意一些细节，例如调控功能是否齐全、调控菜单是否可显示中文。这些是主观因素，由自己的喜好决定。商家用来演示的画面，一般都是经过特制的，有时能掩盖一些显示器的缺陷，所以最好退出到操作系统的桌面上，自己亲手操作检验。走近操作看一下显示效果，文字是否清晰、对比度好不好；设成小字体观察笔画，看看四角和屏幕边缘地区字迹有无模糊变形、重影、抖动等现象。可以拿一些花草等鲜艳的静态图案检验色彩均匀与否，图像色彩饱和度及柔和度如何，细节表现层次感、立体感如何；亮度够不够，有没有明显的失真、瑕疵等。特别要注意图像边缘，有无扭曲变形、过度是否平顺而层次分明。最后还应该把屏幕设成纯白，看看有无偏色。边看边调节，有时在转换中可以发现不少问题。性能参数再好，直观的检测通不过也不行。记得还要检查接线等是否牢固等等，才能算大功告成。（图-07）



（图-07：购买显示器，主观检测也很重要）

最后要注意售后服务。要选择有信誉的品牌及商家，确保日后有较好的维修保障服务。这样，相信能选择到一台中意的显示器了。切记，显示器一分钱一分货，不要盲目图便宜。

Ⅲ、产品篇

这部分内容暂时只限于CRT显示器。

购买电脑的人群中，对显示器性能有特殊要求的并不多，大部分人会选择主流显示器。那么时下的主流显示器是哪些呢？让我们看看。

一、主流显示器

讨论主流显示器，先要搞清楚主流显示器的范围，昂贵的液晶显示器当然不能算主流，我们要谈最常见的CRT

显示器,即阴极射线管显示器。定了大方向,其它就好说主流显示器的特征无外乎可以从这么几个方面来分析:屏幕尺寸、性能指标和购买价格

屏幕尺寸这方面不用费太多口舌。17 英寸显示器正逐渐成为主力军,价位比较容易被接受,如果可能,直接选购一台 17 英寸的显示器是很明智的

性能指标这个标题大了些,可以细分不少具体方面。

显示器表面构造。这是由显示器所采用的显象管决定。球面管已经淘汰出局,目前主流应该是平面直角显示器和柱面显示器,最先进的当然是纯平面显示器——但多数此类显示器仍比较昂贵,只有少数价格跌进了主流显示器圈子。

点距。点距越小显示器画面就越清晰自然。现在大多数主流显示器仍然是 0.28mm,不少 0.26mm、0.25mm 甚至更小点距的显示器也纷纷成为主流,提供了更好的选择。

分辨率、垂直刷新频率。分辨率至少达到 1024×768@75Hz 这个要求可以说一点儿也不高

带宽。主流显示器带宽,15 寸应该到 110MHz 左右比较理想;17 寸应该在 135MHz 以上才可以接受

辐射及环保标准。主流显示器都能达到 MPR Ⅱ标准,大多数应该具备 TCO' 95 标准。考虑到对健康的影响,能达到 TCO' 99 标准是最理想的。省电节能方面,能满足 EPA 能源之星绿色标准是最起码的

其他方面。可视面积,15 寸显示器应该有 13.8 寸左右的可视面积;17 寸显示器应该有 15.8 寸以上才好。

购买价格。这往往成为决定主流显示器范围最直接的因素。15 英寸显示器,普通管在 1500 元左右、柱面管(特丽珑、钻石珑)在 2000 元以下;17 英寸显示器普通管 2500 元以下、柱面管 3000 元以下、高档柱面管和纯平显示器 4000 元左右,都应当算是主流显示器,也是目前电脑市场上正卖的红火的产品

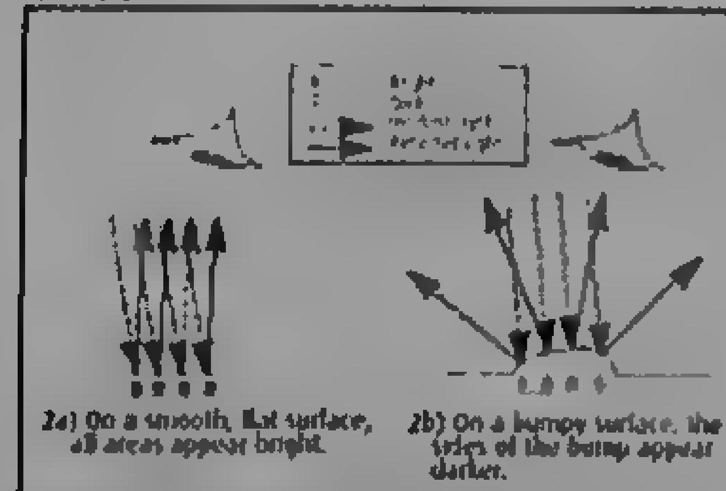
(未完待续)

"硬件兵工厂"特约合作站:
飞鸟与硬件资讯站授权转载 www.pcbirds.com

了解凹凸贴图

■文/Hardman

凹凸贴图,英文名称 Bump Mapping(编者:也有专业人士将其称之为"贝兹曲线")。它通过对 3D 画面的特殊处理,使贴图表面产生高低不平的层次,以此表现出更真实的环境质感。在现实中,所有物体的外表都不是绝对平滑的,多少总会有些起伏。早期的 3D 游戏由于开发技术和硬件性能原因,对"凹凸贴图"这种高级效果无能为力——像《古墓丽影》中的水波、《极品飞车》碰撞后的赛车车身等,其实都是凹凸贴图可以大显身手的地方。当 CPU、图形加速卡等硬件性能得到大幅度提高后,今天在游戏中创造更真实的视觉环境便成为可能。所以说,凹凸贴图技术的实现是建立在强劲的硬件基础上,没有快速的 CPU、大容量的内存、高级的图形加速卡是不行的,在图-01 中简单示范了凹凸贴图的原理。(图-01)



(图-01:凹凸贴图的实现原理)

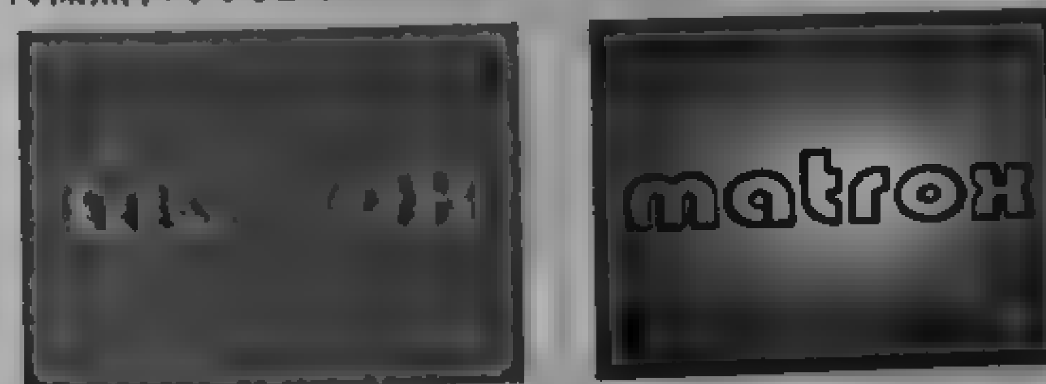

(图-02:两种不同的凹凸贴图方式)

最早提出凹凸贴图这一概念的是美国微软公司。目前我们玩到的大多数游戏都使用他们的通用 API——DirectX 编写。DirectX 已从最开始的 1.0 版发展到现在最新的 7.0a 版,每次都有或多或少的进步。其中用于 3D 画面开发的组件被称为 Direct3D(以下简称 D3D)。在游戏创作时,软件编写人员使用微软提供的 D3D 程序开发包进行编程;而在硬件厂商开发新产品时,也要求自己的板卡驱动对 D3D 进行支持和优化。当我们最终用户玩到制作好的游戏时,只要安装最新版微软 DirectX 并配有支持 D3D 的相关硬件设备,便可以在游戏中使用硬件加速。

"凹凸贴图"特效是微软在 DirectX 6.1 中新加入的,它通过高低不同的层面来表现起伏的物体表面。对于玩家们来说,只要游戏中有[Bump Mapping]选项,安装 DirectX 6.1 以上版本,同时图形加速卡支持"凹凸贴图"技术,那么就可以在游戏中体验一流的画面效果。目前支持"凹凸贴图"的显示卡常见的有 nVIDIA 公司的 TNT2 系列、3dfx 的 Voodoo3、S3 公司 Savage4、Ati 的 Rage128、Matrox 的 G400 系列等。

在 DirectX 6.1 以上版本中,"凹凸贴图"分为两种不同的实现方式,一种被称为"双重 Alpha 凹凸贴图",如图-02 中左侧所示;另一种则为"环境凹凸贴图"如图-02 中右侧所示。(图-02)

前者比较容易实现,只要图形加速芯片具有"Alpha 混合"能力并装有 DirectX 6.1 版,就可以实现双重 Alpha 凹凸贴图。它的特点是利用上下两层平面贴图来表现高低起伏效果,优点是技术实现比较简单、很多显卡都可以作到;缺点也不言而喻:两次贴图会使显示芯片和 CPU 计算负担加重,减慢游戏速度,另外由于这种实现方式只有两个高低点,对于光源的表现不够自然——当光照位于图像中心上方时,视觉上的凹凸感便消失了,如图-03 左侧所示。目前通过双重 Alpha 凹凸贴图实现凹凸贴图的显卡数量较多,如 GeForce256、TNT2、Voodoo3 和 Savage4 等。



(图-03:两种凹凸贴图的效果对比)

另外一种是"环境凹凸贴图",它的实现方式与双重 Alpha 凹凸贴图有所不同。首先它在最开始时只计算一层贴图表面,然后通过特殊处理使这一层贴图上产生无数高低不同的随机坐标值,最后添加上环境光源。"环境凹凸贴图"最大的特点在于"产生高低不同坐标"这一过程,这是"Alpha 混合"无法实现的,必须依靠显示芯片本身的硬件支持,目前靠硬件实现"环境凹凸贴图"的显卡暂时只有 Matrox G400 系列产品。(图-03)

"环境凹凸贴图"的优点在于:首先,由于只计算一层贴图,无须生成大量的三角行,因此 CPU、内存、显示卡等相关设备的负担较小,有利于提高游戏速度。比如图-04 中精美的水波文,只需要计算两个三角形再加上"环境凹凸贴图"就可以实现;(图-04)。其次,依靠特殊技术在原始贴图上产生大量高低坐标值,这样的画面"凹凸感"表现力更为出色,像图-05 中的字体和旁边的凹凸点就是通过这种方法实现的。(图-05)。最后,在添加环境光源时,由于有很多高低起伏点,所以可在任何时候体现真实自然的图形效果,而不会像"双重 Alpha 凹凸贴图"那样不能完全还原顶点光源,即使在正中央也可以精确反映光照效果。


(图-04:环境凹凸贴图支持下,由两个三角形构成的水面效果)

然而多少有些遗憾的是,由于技术要求比较复杂,直到今天,包括最新的 GeForce256、Savage2000 和将要推出的 Voodoo4、Voodoo5 仍然不能实现"环境凹凸贴图"!

(图-05:图象层次表现丰富的环境凹凸贴图)

综合看来,在两种凹凸贴图技术上,"环境凹凸贴图"的表现更胜一筹,主要表现在速度更快、图像表现更逼真等方面。现在已有很多游戏支持环境凹凸贴图,其中很多名作已经可以在市场上买到,如《古墓丽影Ⅳ》、《兵人》、《地下城守护者Ⅱ》、《零号奴隶》等。另外还有很多已开发或即将完成的"环境凹凸贴图"游戏推出。在未来游戏领域内,环境凹凸贴图技术将进一步得到广泛应用。

本栏编辑/Chance

附表:支持"环境凹凸贴图"的游戏列表

(Slave Zero)By Accolade
(Jump Runner)By Kuju
(Speed Buster)By Ubi Soft
(Team Alligator)By Kuju
(Descent 3)By Interplay
(Messiah)By Interplay
(Drakan:Order Of Flame)By Psygnosis
(Battle Zone 2)By Activision
(Rally Masters)By Gremlin
(Incoming Forces)By Rage Software
(Full Auto)By Microsoft
(Hostile Waters)By Rage Software
(Expendable)By Rage
(Shadow Man)By A
(Black & White)By EA
(Carmageddon 3)By
(Dungeon Keeper 2)By
(Kick Engine)By Kick
(Populous sequel)By
(Final Countdown)By
(AirRage)By Infogrames
(Power Render)By
(Typhoon)By Infogrames
……

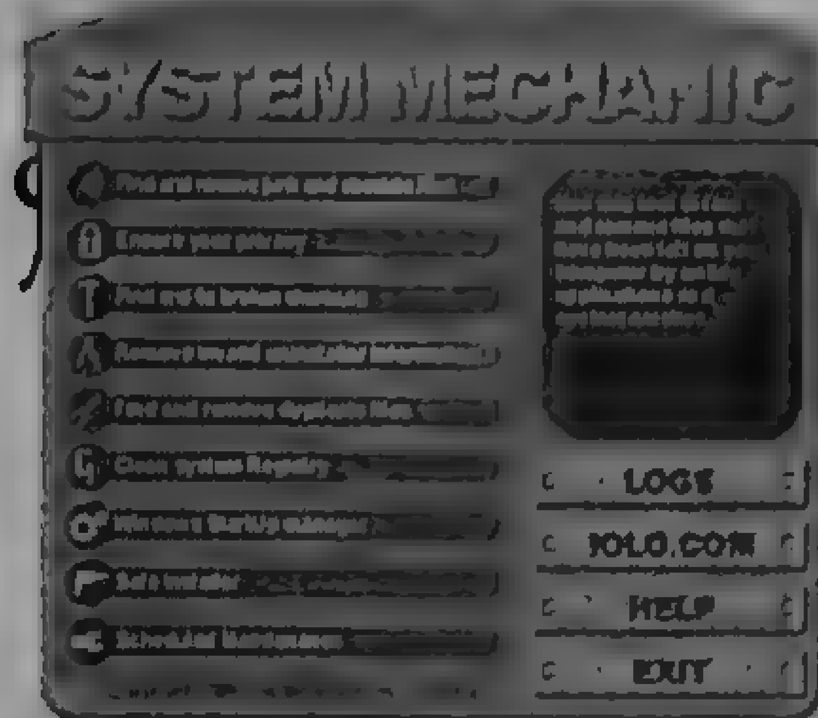


小小系统工具箱

■文／王振永

系统维护工具一直受到很多电脑用户的喜爱，象《诺顿》系列，《N&B 98》系列等。不过他们大多身躯庞大，动辄几十兆甚至上百兆，这对于硬盘紧张的朋友来说，恐怕不是好消息。今天介绍一个非常实用的电脑工具箱 System Mechanic，它安装后还不到 2MB，可谓短小精悍，但功能可一点也不弱哦！

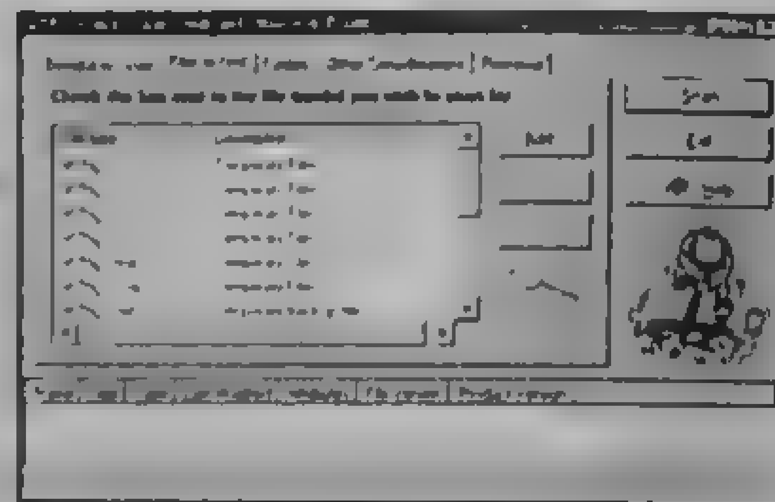
主界面(图－01)左边是它的 9 大工具 鼠标箭头停在哪里，右边的小窗口就出现简易的说明 小窗口下面有 4 个按钮，单击[记录](LOGS)能查看使用过的工具及系统改变。单击[IOLO.COM]则会进入 System Mechanic 的网站。[帮助](HELP)和[退出](EXIT)的作用大家都知道吧 主界面最下面还有一行小字，注明了它的版本。



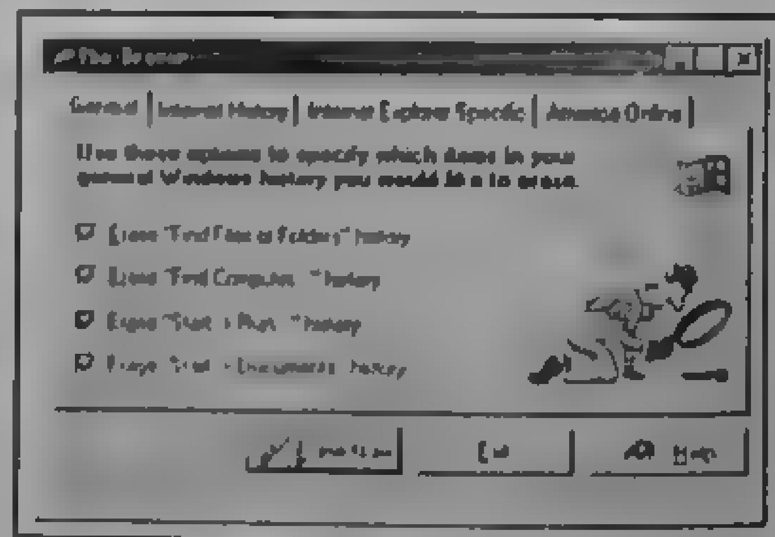
(图－01)

工具中，首先是[查找和删除无用文件](Find and remove jurk and obsolete files)，它能将硬盘上的临时文件和安装程序遗留的垃圾文件等全部找出来，让你选择删除。(图－02)

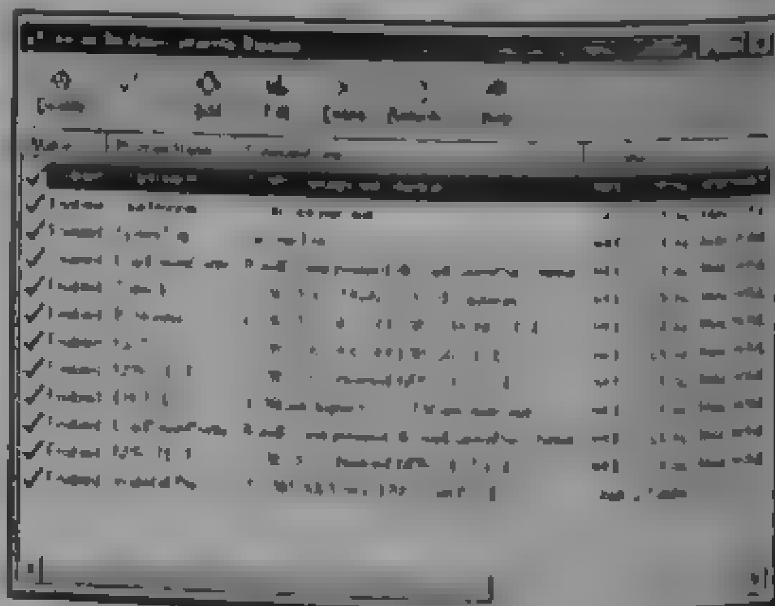
下个工具叫 [保护你的隐私] (Ensure your privacy)，如果你担心别人通过查阅历史记录知道了你的个人隐私，这个工具可帮了你的大忙。在它的[常规](General)中，你可以删除查找、运行、文档等的历史记录 (图－03)；[Internet 历史] (Internet History) 中能删除网址列表和浏览的历史记录等。在[Internet Explorer 特征] (Internet Explorer Specific)里你可以选择退出 IE 时自动删除记录


(图－02)

大家经常要试用一些新软件，装删时间长了，总会有一些快捷方式没有清除干净，一个一个的查找太麻烦。[查找并修复损坏的快捷方式] (Find and fix broken shortcuts) 则可以自动扫描硬盘，找出无效快捷方式。


(图－03)

接下来的工具是 [删除无效的反安装信息] (Remove invalid uninstaller information)，有时候你明明已经删除了某个程序，但是在 WIN98 控制面板里的 [删除 添加程序] 中还留有它的反安装信息，怎么也去除不了。现在你只要运行这个工具，它会自动查找 [删除 添加程序] 中无效的反安装信息，你只要一点 [移除] (Remove 就是那个红叉叉)，就能删除了。再用 [刷新] (Refresh) 看看，彻底没了吧


(图－04)

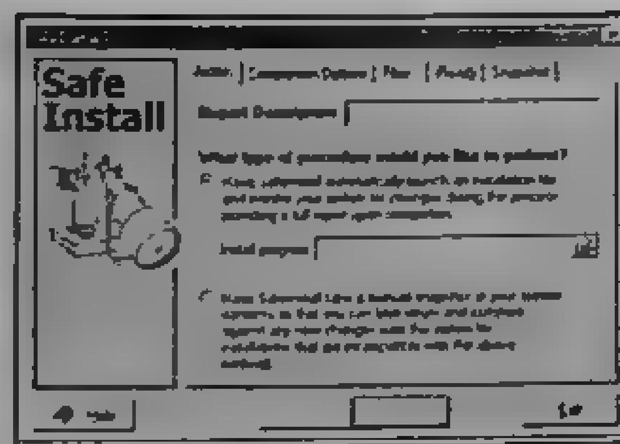
[查找并删除重复文件] (Find and remove duplicate files)，顾名思意，它专门用来清除硬盘重复文件，节省硬盘空间。它的用法与上面的 [查找和删除无用的文件] 差不多。只是要注意，在删除文件前一定要做好备份，不然万一删错了，后悔就来不及了。

[清理系统注册表] (Clean system Registry) 可以有效整理你的注册表文件。

[Windows 启动管理] (Windows StartUP manager) 是第 7 个工具(图－04)。它用来设置 Win98 启动时加载的应用程序，可以对这些程序进行 [禁止] (Disable)、[允许] (Enable)、[增加] (Add)、[编辑] (Edit) 和 [删除] (Delete) 等各种操作。

[安全安装] (Safe Installer) 能监视安装程序对系统的改变，并生成一个报告，连注册表的变动都可以写得一清二楚。(图－05)

最后的工具是 [计划任务] (Scheduled Maintenance)，它总共能制订 3 个计划，分别是 [清理垃圾文件] (Junk Files)，[保护隐私] (Privacy) 和 [清理注册表] (Registry Cleaner)。你只要选择每个界面下的 [启用] (Enabled) 就可以了。通过 [改变计划] (Change Schedule) 能指定维护的时间，到时候它会自动运行相应的工具。[定义操作] (Define Actions) 可以规定计划的操作步骤。而 [立即执行] (Run Now) 则是马上开始执行计划。



(图－05)

好了，9 大工具我全部介绍完了。你要是还有不明白的地方可以给我写信询问，我的信箱是 big－a@21cn.com。System Mechanic 是一个共享软件，不注册的话可以免费使用 30 天。有兴趣的朋友就去下载一个吧，究竟好不好用，不自己试试怎么知道？

编者：

本文所介绍的工具，您可以在这里下载到 http://video.zj.cninfo.net/seadragon/download1/system_mechanic.exe（约 1.5MB）

跳舞地毯使用详解

■文／Pockemon

随着 DDR 在国内的流行，很多玩家都购买了电脑用的跳舞地毯，用来在家享受跳舞的乐趣。但是购买地毯之余，问题也随之而来：很多玩家都不知道怎样才能正确安装 PC 跳舞地毯，自然也就无法享受游戏带来的乐趣了。下面就是各种 PC 用跳舞地毯的详细安装步骤：

1. 打印口的跳舞地毯。这种地毯已经预先将插头从过去 PS 手柄的插头改成了电脑用 25 针打印口插头 (比如前两期杂志介绍的，由"捷径电脑"代理的 Dancing Angle)。这种插头的地毯安装起来非常简单，因为电脑机箱背后只有一个能够与之相对应的 25 孔打印口 (并口)，直接插上去就完成了基本的硬件安装。当然，有些朋友的电脑上面已经接上了打印机之类的设备，那么就不能直接插跳舞地毯了。这时比较麻烦：你必需在玩跳舞地毯的时候将打印设备拆下来换上地毯；或者买一个打印口的分插 (Y Cable)，这种分插能够将一个打印口分成两个输出接口，这样我们就可以同时在一个打印口上安装两个并口设备了 (比如一个打印机和一个跳舞地毯)。

2. 使用改制转接线的 PS 跳舞地毯。这种地毯本来是给 PS 游戏机用的，但是通过一条转换线就可以接在电脑上用，这样地毯既可以在 PC 上用，也可以在 PS 上玩。安装起来也并不算很麻烦：首先将跳舞地毯同转接线连好——PS 地毯的插头是 9 针的，而转换线相应的插头则是 9 孔；然后将转换线上另一端的 25 针打印插头接到电脑打印口插头上。有些转换线上面，同时还还带有一个 15 针的电脑

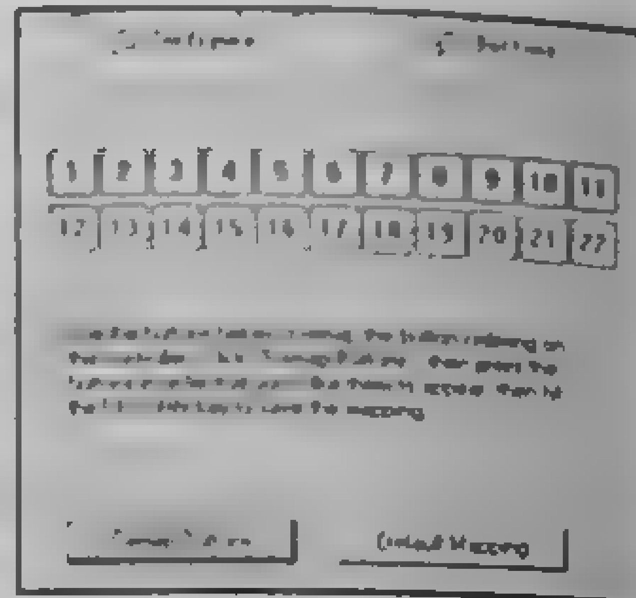
声卡用游戏口插头，这是因为转接线并不仅能够转接PS跳舞地毯，还能够在电脑上使用PS所有类型的手柄，这个15针插头就是为了在使用其他类型手柄时，提供额外驱动电压的。某些型号的带灯跳舞地毯(踩的时候会亮)可能会需要这个额外电压，因为地毯和转接线是不同厂家生产的，他们没有测试过对方的产品。

3. USB口的跳舞地毯。这算是最高级的PC用跳舞地毯了，使用专门的控制芯片来实现PS手柄信号到PC信号的转换，所以造价在各种PC地毯中是最贵的。插到USB口上就完成了，您可以不用关机就安装，USB接口支持热插拔。

接下来是驱动程序的安装。在上面介绍的3类跳舞地毯中，软件安装最简单的是USB口跳舞地毯，因为它不需要任何驱动程序，Windows自带的驱动就可以带动跳舞地毯。但是在使用之前一定要安装一下地毯附带的inf文件(在inf上点鼠标右键，选择[安装]项)，使用这个文件之后Windows才能正确识别这个硬件并给以正确的驱动程序。下面详细介绍使用电脑打印口的地毯安装方法。打印口的跳舞地毯使用Direct Pad Pro作为通用驱动程序。如果玩家购买的是打印口的跳舞地毯，那么驱动程序应该随地毯一起附送，而如果买的是使用PS转接线，那么驱动是随转接线送的。在安装驱动程序之前最好确保你的电脑上没有其他游戏手柄的驱动程序，如果有则应该先卸载旧有手柄驱动，然后再安装Diect Pad Pro(使用[添加/删除程序]，不是在[游戏控制器]里面简单地按[删除])，否则可能造成系统无法启动的后果；如果你的手柄驱动无法删除，那么可以先安装一下Direct Pad Pro的驱动试试看有没有冲突，如果没有冲突就可以放心使用了，如果有冲突，按照后面介绍的方法解决并重新安装Windows。

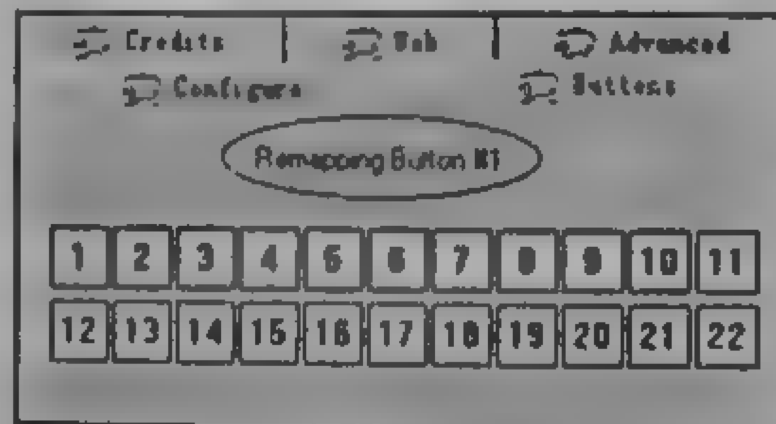
Direct Pad Pro的驱动程序有3个关键文件：directpad pro.inf、dpadpro.dll和dpadpro.vxd，将它们放在同一个临时目录中，如c:\temp。然后按照下列步骤安装：[控制面板]→[游戏控制器]→[添加]→[添加其他]→[从软盘安装]→转到你刚才建立的存放Direct Pad Pro驱动程序所在的目录。成功之后在[添加游戏控制器]里面就会出现Direct Pad Pro的选项了。选择[Direct Pad Pro Force Feed Back Controller](图-01)。如果你的系统中包含与Direct Pad Pro冲突的驱动，那么在安装过程中或者重新启动之后就会出现蓝屏，这时的解决方法就是在[..windows\system]目录中删除dpadpro.dll和dpadpro.vxd这两个文件，这样你的Windows就可以正常使用了，接下来就应该考虑是否要重新安装Windows了

(图-01)



(图-02)

下面是按键的映射。因为大部分PC用跳舞地毯提供的游戏程序都是《Diet Diet Revolution'99》(DDR99)，这个程序无法自定义手柄按键，即不能调整跳舞地毯的按键。而遗憾的是DDR99偏偏将手柄的前4个按键设置为它的上下左右，同默认的跳舞地毯按键一个都对不上，所以还要对跳舞地毯的按键进行重新映射。如果购买的是捷径公司的Dacing Angle，其附送的光盘根目录下有一个dance.reg，在Windows下直接运行这个reg文件之后，地毯的按键映射就会自动调整到与DDR99吻合。如果大家在驱动程序中没有发现任何类似的东西，那么就要自己动手调整一下了：



(图-03)

在控制面板的[游戏控制器]中，双击[Direct Pad Pro Force Feed Back Controller]，然后再切换到上面的[Buttons](图-2)。DDR99对手柄前4个按键的定义依次是：左、下、上、右，知道这个顺序之后就可以很方便地映射了。点击[Remap Buttons]来重新映射跳舞地毯的按键，这时选项上面会出现[Remapping Button #1](图-03)，按照DDR99的定义，踩一下地毯的[←]。现在[Remapping Button #1]变成了[Remapping Button #2]，现在再踩一下地毯的[↓]；[Remapping Button #3]踩[↑]；[Remapping Button #4踩[→]。这样，映射过程就完成了。现在就可以进入DDR99里面好好的享受喽……

酷 酷 软 件 店

——网费计算工具专题

■文/黄磊

据CNNIC最新统计，国内上网人口在1999年底达到了890万。比1998年底的210万翻了两番还多。于是1999年几乎成为"网络年"。君不见，中关村白颐路旁的巨型广告牌差不多全换成了ICP的广告，这些ICP的市场推广活动一个又一个，从年头到年尾开展得如火如荼、轰轰烈烈。在它们后面，一拨拨的风险投资商紧赶着奔向中国这个所谓"未来上网人口最多"的大市场。似乎形势一片大好，不是"小"好，而是真的大好。可是，在网络建设的基础层面，我们仍然可以看到，中国电信的"恐龙"式垄断仍未打破。虽然在去年3月31日和年底分别有过两次降价，可是降价幅度实在差强人意，上网资费仍然远非月均收入不足千元的中国普通百姓所能承担。

所谓管中窥豹，仅从上网计费软件在中国的流行便可见上网之不易。笔者一向在单位上网，因为是包月制，所以平日并不太介意网费高低。直到最近春节期间在家中上网，才有机会试用了不少上网计费软件。这其中有国产也有进口货，试用之后，深感此类国产软件品种之多，水准之高，已超越了国外同行，俨然已"走在了世界的前列"。考虑到以往对上网计费工具关注较少，而这类软件又在我们中国国情下显然为家庭上网用户所必需。故特挑选了5款国产拔号上网计费软件，介绍于此与读者诸君共享

iCounter

软件类型：共享软件
文件大小：534KB
最新版本：2.11
下载地址：http://zsb.163.net
推荐程度：★★★★

非常小巧且易用的计费软件。iCounter具有多账号计时、计费和计速功能，有两种面板显示(完整面板和用于实时监控网费信息的缩微面板)。同时具有超时警告(或强制自动挂断)和当机保存等功能。iCounter还内置拨号器，使用这个拨号器拨号可显示自己当前的IP地址。

iCounter的特点是，各部份做得中规中矩，功能足够而且毫不多余。尤其是在它的设置部份，每一账号的电话费都可以单独设置。包括特价设定、节假日资费设定等也很完备。值得注意的是，iCounter在提供如此完备功能的同时保持了具体操作的异常简单，即使是一个计算机新手也能轻松设定诸如基本费率、优惠时限、特价设定和节假日设定等诸多项目。

iCouter的数据报告部份做得相当强大。共有费用清单、费用汇总和数据分析3个组件。其中数据分析是以图示方示显示选定月份的上网费用和速率统计，且有多种图示方式可选。便于用户掌握网络使用情况和形成良好的高效率上网习惯。

在Win98上，iCounter占用资源相当少且运行十分稳定。值得推荐使用。不过，在Win95 OSR2版上iCounter需要安装Dial Up Networking 1.3以上版本。而对于使用ISDN的用户，iCounter虽然也能计费，但不是很稳定。

话费清单

软件类型：共享软件
文件大小：453KB
最新版本：1.42.18
下载地址：http://ftp.maoming.gd.cn/h/rogers/
推荐程度：★★★★★

精巧而功能强大的上网计费和电话计费软件。它在小小的界面下集成了多账号和多费率上网计费；市话、长话和国际长途电话计费；联络互联网时钟服务器较准时间及多账号邮件检测等功能。而且它还是一个"绿色软件"，解压后直接运行，无需安装，不为Win9x增加任何负担。

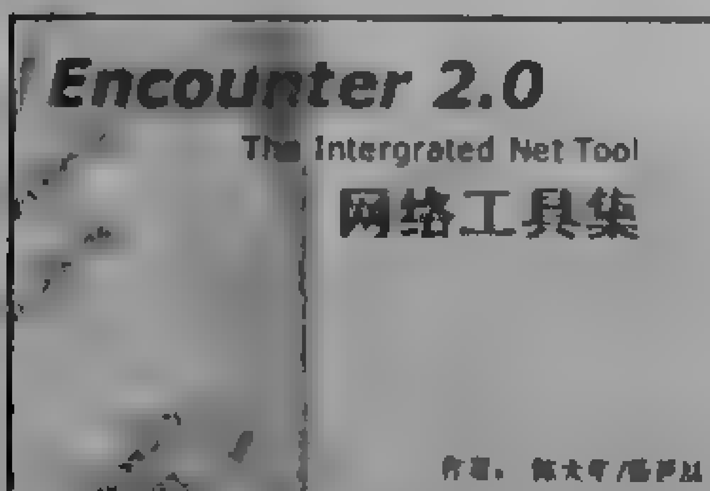
与iCounter类似，它的上网设置部份也采用上网账号与电话费用一一对应设置，而且可选项目更多，相当完善而易于设定。电话费设置部份则分为市话、长话、国际长途3部份，每部份均可详尽设置。另外它还有一个特色功能——上网计划，你可以在此详细规划上网计划，"话费清单"会监督你严格执行。与"奔腾网计"类似，"话费清单"也可在上网同时启动指定软件(如浏览器和下载工具等)，不象"奔腾网计"只能启动一个软件，它一下子能启动5个。

话费清单的弱项在于其报告部份，虽然它可以列出各ISP账号费用、电话拔打费用甚至当月浏览的全部网址，但数据分析部份却过于简单。也缺

乏网络流量分析，不能不说是美[illegible]中的微瑕

Encounter 网络工具集

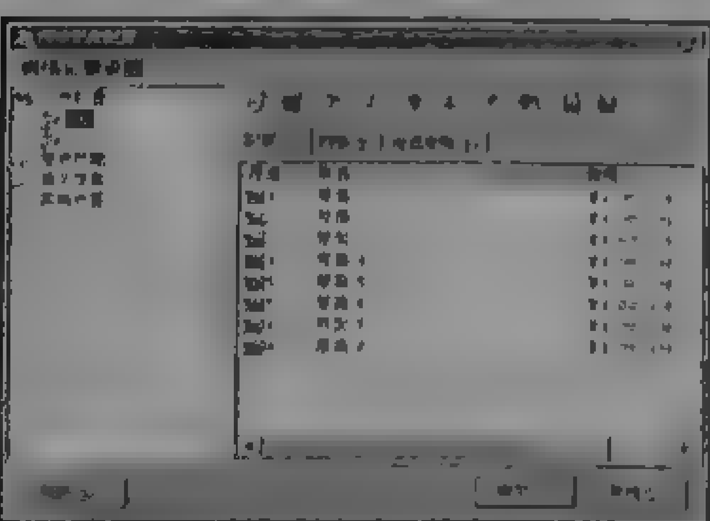
软件类型:免费软件
文件大小:1.37MB
最新版本:2.0
下载地址:http://eport.soim.net/
推荐程度:★★★★



Encounter 网络工具集是 E－Port 小组继他们大受欢迎的 Encounter1.0 版本之后推出的全新升级版本。不过，说是网络工具集，目前却只有两个功能：一为上网计费、二为邮件检查（支持多账号检查）。

表面上看起来，Encouter 设置有些复杂。在设置时，你会接触到一个令人摸不着头脑的"专业术语"——层面。何为层面？稍加探究之后，发现其实不过是自定义规则而已。在第一次使用时，Encounter 是任何设置都没有的，一切设置需要通过"层面"这个玩艺儿定义。理论上，Encounter 可以设置 N 个层面（E－Port 小组并未公布 N 的数目，但我想这个 N 至少会大于 10）。通过这样的设置，用户能获得前所未有的自由度，也使 Encounter 的适用范围可扩展至有拨号上网方式的任何国度。

此外，该软件的大多数显示内容也是可以自定义的。所以，Encounter 的优点在于最大限度发挥用户自定义



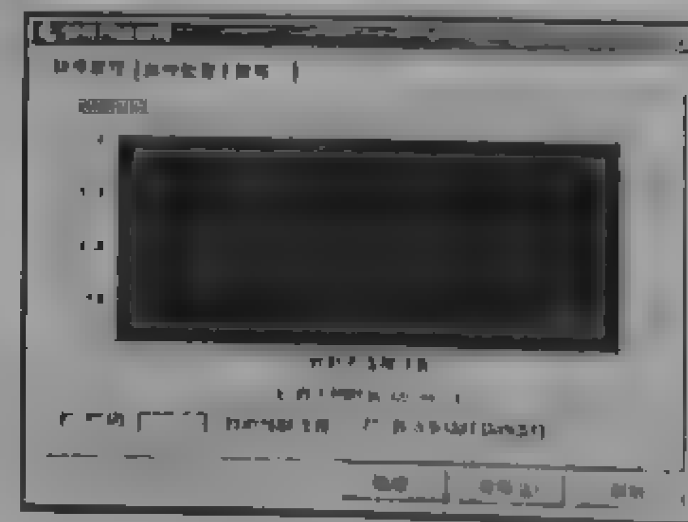
[illegible]，其[illegible]软件[illegible]代价，[illegible]用户[illegible]

另外，Encounter 是一个[illegible]上述提到的两大功能，在 Encounter 中都以模块方式出现，也就是说，它还有添加其它功能模块的可能。我想，如果 E－Port 小组公布其模块开发规范并准许其它开发者自由开发和发布，那么，Encounter 成为名副其实的网络工具集将指日可待。

需要提出的是，这个软件有两个不容忽视的缺陷。其一是它的节假日设定：用户无法建立节假日列表，在某些 ISP（如国内最大的 163）计费时将出现极大的误差；其二是它的运行有些不稳定，有可能造成正在进行的浏览中断。

Dial Monitor

软件类型:免费软件
文件大小:202KB
最新版本:2.71
下载地址:http://www.vchelp.net
推荐程度:★★★★



作为本次推荐软件中身量最小的一款，Dial Monitor 能忠实地执行上网计费功能。而且它的功能也绝不弱于 iCounter 和"话费清单"。但是它缺少实时显示话费和上网费的功能，因此我们只给予其 4 颗星的评价。

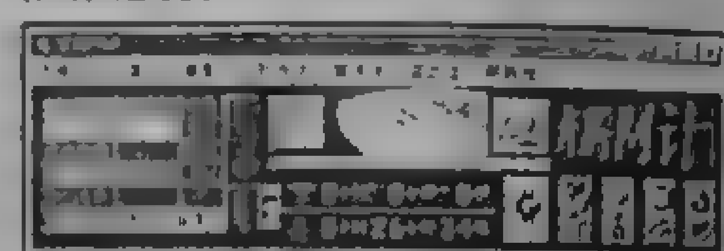
在设置方面，Dial Monitor 的设置项没有"话费清单"丰富，但也赶上了 iCounter 的水准——完备而易用。另外，它也具有邮件检测功能，但只能进行单账号检测。

在 Dial Monitor 的监控界面上，只有一个大大的流量显示表，而上网费、电话费等用户最关心的项目却只是在本次连接结束后才进行统计，这是 Dial Monitor 最[illegible]的缺点。另外，[illegible]，同样缺[illegible]

Dial Monitor 的优势在于体积小，[illegible]，很适合[illegible]使用

奔腾网计

软件类型:共享软件
文件大小:2.83MB
最新版本:99.8.31
下载地址:http://btwjhelp.yeah.net/
推荐程度:★★★



这是一个在某段时期给个别媒体报道得相当多的软件，不过这些媒体的注意力并非关注该软件本身，而是软件的作者——载志常，一名大连的高中生。所谓自古英雄出少年，小小年纪就能编出一款流行软件的确不易。不过，回到软件本身，这款软件的优点和缺点同样明显

"奔腾网计"的功能较之 iCounter 亦也不逊色。同样具有多账号、多费率设置和监控，但它没有速率监视和 IP 显示功能。与此同时，它还有运行外挂程序（启动"奔腾网计"的同时启动指定程序）、"奔腾表格通"——自动填写网页表格，以及"网计神聊"——用于聊天的附加工具，带有大量常用表情符号和语句，算是这个软件独有的特色

但是，"奔腾网计"的缺点却也齐的有些让人不想使用它。首先，它由 VB 编制，形体巨大，占用资源过多，在我仅有 64MB 内存的赛扬 366MHz 系统上打开 3 个浏览窗口便能感觉到明显的系统减速。其次，界面过于花哨，令人眼花缭乱，无所适从；图标标示不明，使人很难一目了然地确定每个图标用途。其三，设置部份有些混乱，尤其是多账号和电话费不对应，设置起来较为困难。其四，它的费用计算有点问题，为求精确，它会显示小数点后 N 位的费用，如 1.3333333……，看起来很叫人不爽。

本栏编样/Chance

代理服务器使用详解

■ 文/阿亮

在阿亮我居住的上海，每月的 26 日对我来说是最可怕的日子，倒不是因为陈盈豪的 CIH 病毒，而是这一天是向电信局交费的日子。这不，网络服务费 XXX 元，@#$%^& #……我要砍人了。（举起一块刀状 voodoo 卡，直冲上海电信局服务所）……

但是，当我结识了代理服务器之后，一切都变了。26 日不再可怕，费用从 XXXRMB 猛降至 XXRMB，太棒了。她，是她，是她改变了我的生活。（不用再为爬网而省吃俭用－%YYY）她是我的星星，她是我的月亮，如果有哪个女孩能像她那样能干并善良，我一定，一定会……（别看着我，人家不好意思了嘛）

是不是已经等不急了，我就是喜欢看别人着急的样子，让我先喝杯咖啡，咱们下回分解……（忽听下面有人作声……你这鸡蛋是咋卖的…好好，来一饮…大伙儿别闹着，他故卖关子，咱们就……）还好阿亮同志眼尖，三步并作两步赶忙奔来，双手作揖，忙道：诸几个千万别急，咱们这就两回书并作一回讲，且听我慢慢道来——

■ 代理服务器的含义

提起代理服务器，稍有网龄的朋友们一定听说过。对，它的英文名字就是 Proxy Server。在各种浏览及下载上传工具中，经常可以看到它。我们可以这样来理解代理服务器，它就像一个中转站，它存在于客户端与目的服务器之间。所有客户端对目的服务器的请求都通过代理服务器进行。大部份情况下，代理服务器被当作 Internet 缓存使用，目的是节约带宽，提高访问速度（详细的介绍请参照本刊 1999 年第 5 期）。在某些公司的局域网接入方案中，它还能被当作防火墙使用。而对于个人来说，它更重要的作用是绕过某些防火墙，如解除 169 的 Guest 用户访问限制，或使教育网的使用者访问国外网址而无需交纳流量费（后文有详细介绍）。

代理服务器分为两类，公开的和非公开的。其中非公开的大多是一些公司的专用代理服务器。而公开的又分为两种，一种是收费的，要求使用者交费注册方能使用；而另一种则完全免费，我们今天所要讲的，就是这种免费的公开代理服务器

■ 代理服务器的具体应用

◆ 应用于小型办公室上网解决方案。

利用网卡构建一个小型的局域网，然后只需一根电话线（或 ISDN 专线），一个 ISP 合法帐号，以及一个代理服务器软件，（如 Sygate，WinGate）就可以轻轻松松集体上网！花一个帐号的钱，实现多人次上网。

◆ 改善网页浏览速度

根据上述的代理服务器原理，聪明的读者应该已经推测到了，当使用了一些带宽和容量都较理想的代理服务器后，可以大大改善速度。譬如说，在浏览一些欧洲和大洋洲的某些二级三级域名时，那速度你应该领教过，更可恶的是，有时侯干脆提示不能连接到相关站点。此时，就有使用代理服务器的必要了。

◆ 免费的因特网

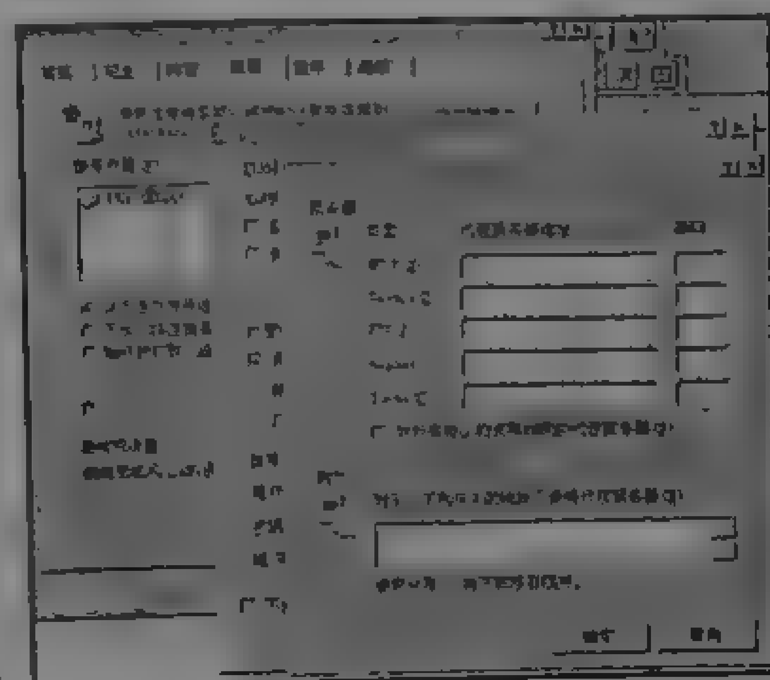
呵呵，请注意，这可是本文的重点。有很多人利用 169 的 guest 用户方式拨号上网。只需支付市内电话费，免收网络通讯费。作为代价，只能连接以 cninfo.net 结尾以及 IP 域名以 10 或 172 开头的站点。而中国互联网的一大组成部份——教育网，访问国内干脆完全免费，但访问其国外站点却需要按流量收费。通过寻找合适的代理服务器和进行恰当的设置，咱们完全可以想去哪儿去哪儿，当然咯，节省下来的网费可是咱们自己的。

■ 代理服务器的设置

◆ 在浏览器中设置

在 Internet Explorer 4.X 及 5.X 中，设置极为简单。首先打开控制面板，双击 Internet 选项，进入 IE 的设置对话框，然后单击"连接"子菜单，选择"设置"，在"使用代理服务器"复选框中打上钩，最后在地址中输入代理服务器的地址和端口号。

在 NETSCAPE 中可以这样设置。点取 edit 菜单，在下拉菜单中选取 preferences，双击 advance，在 advance 下拉菜单中选取 proxy，就会出现三种选项。我们选择 MANUAL PROXY CONFIGURATION（手工配置代理服务器）。然后我们就可以输入代理服务器的地址和端口号了。



在经过以上设置后，169 的 guest 用户就可以自由出入国内外的网站了（前提是，你要找到合适的代理服务器）。不过，有一点要注意，169网的 proxy 代理经常变动，特别是—

些公开了的代理服务器，很快便会被网管关闭。其实，部分代理服务器之所以成为公开的代理服务器有时候是因为系统网管的一时疏忽（例如Linux系统自带的服务器软件其80端口缺省是打开的，很多网管忘了关闭，就会因此造成该服务器成为公开的服务器）。一旦网管发现流量猛增或是严重影响其本身网络的带宽，就会很快加以限制。这时，我们就要重新去寻找新的代理服务器。

◆ 在下载工具中设置

在此仅以两个大家最常用的软件为例——

网络蚂蚁是使用非常广泛的下载软件。当我们要下载某些软件，而下载的站点又恰恰不能被169的guest用户所访问时，我们就必需在下载软件中设置代理服务器。首先打开网络蚂蚁，点取edit菜单，在下拉菜单中选取option，单击proxy，选取USE proxy，输入HTTP PROXY、PORT、PASSWORD等各项。如果下载地址是ftp代理的话，就对FTP PROXY、PORT、USER、PASSWOAD各项进行设置。

另一个热门下载工具JETCAR的设置则更为简单。按下ALT+O，进入"选项"菜单，再单击"代理服务器"，选择"添加"，然后进行各项HTTP及FTP的设置。

◆ 在上传工具中设置

有了代理服务器之后，不必再为上传你的个人主页所需耗费的大量金钱而烦恼了。原理是一样的。我们以现在最流行的Cute FTP 3.2来介绍。在设置好上传站点的密码和帐号后，选择connect就会出现主界面，点击FTP菜单，选择setting项，再点击option，然后在弹出的对话框中，点击firewall子页，在HOST中填入主机的IP地址，在PORT中填入端口地址，下面的用户名和密码应该不用说了吧。最后，千万别忘了把"Enable FireWall Access"复选框打上一个小钩。

是不是看上去很美？应该祝贺你。只要你掌握了这些代理服务器的基本使用方法，并且找到合适的代理服务器，日积月累，你就能省下一大笔钱——哇！谁的口水？但是，你也别兴奋过度，因为下面还有一些十分重要的内容。

代理服务器使用注意事项

如同选择一个ISP服务商一样，如何选择一个最适合你的代理服务器也是需要动一些脑筋的。比如说，在访问一些台湾、美国的部分站点时，即使你是使用163拨号上网的，那速度也同样是不能忍受的。所以，当你使用了一个设在国内的代理服务器的话，就算能够连接上，速度也是很慢的，其时间足够你去泡一杯咖啡，有时候甚至可以睡一觉（夸张了一点，不过其龟速的确是难以忍受的）。

在这样的情况下，我们就需要使用一些比较出色的国外的代理服务器。使用这些服务器，可是带来速度上的提高。另外，某些国内不能访问的地址（如国外大的个人主页集散地Geocities和Tripod等），就需要使用国外的代理服务器才能访问。因此，国内和国外的代理服务器都应该分别常备一些，以针对不同的用途使用。

还有一点是需要注意的：在访问一些本地的站点时，使用代理服务器并不能起到加速的作用。因为此时目的服务器比代理服务器离我们更"近"，使代理服务器反而是绕了个远道。通过设置，可以让浏览器自动选择用或不用代理服务器。方法是：以IE为例。进入代理服务器设置的"高级"设置后，在"对以下开头的地址不使用代理服务器"的输入栏中，填入无需代理服务器的目的服务器地址（请注意，一般来说，对于受限制的网络用户来说，可不通过代理服务器访问的网址往往都很有规律，对它们可以一次搞定。如169的Guest用户只需填入10；172就行了），以后IE对这些服务器将不再使用代理服务器。

寻找称心如意的代理服务器

还记得我前面说过的吗？有时候，某些代理服务器会被那些狠心的网管关闭。此时，我们就必需要去寻找新的代理服务器。寻找代理服务器有两种方法。其一是坐享其成，使用别人找到的代理服务器，这里有几个提供最新可用代理服务器地址的网站。

|浪里飞舟| http://home.gz.cninfo.net/haike/wlkj/
|小方客栈| http://coppermine.myrice.com
|科子与蚂蚁收藏馆| http://www4.netease.com/~qydzc/
|小雪"冲浪新手"| http://home.fj.cninfo.net/~lily/

其二呢？当然是DIY咯。这方面有专门的工具供我们使用——ProxyHunter。不过它的使用相当复杂，不宜上手，限于篇幅，就不再介绍了。如果你自认是软件高手，那么不妨一试。想要深入了解朋友也别着急，你可以与我联系(set45@kali.com.cn)，大家切磋切磋。

代理服务器给我们的感觉真是神通广大，它的应用远不止这些。在局域网中，她（请允许我用这个字）更可以有多姿多彩的表现。如使用代理服务器在局域网上运行ICQ网络寻呼和MUD工具等。由于篇幅的原因，这篇小文不可能做到面面俱到，因此只能把与个人拨上网用户最直接相关的内容介绍给大家。如果你在代理服务器的使用方面有任何的困难，请与我联系（上面有E-Mail地址）或访问我的个人主页(http://coppermine.myrice.com)。我将尽己所能，帮助大家。

编辑/Nowhere

● 品网月荐

picknet

愿桌面力量与你同在

■ 文/中文热讯 tomcat

编者按：从本期开始，大家看了一年的"本月酷站推荐"正式更名为"品网月荐"。改名自然意味着改变，最大的改变是——站点推荐将不再由个人作者提供，而由目前已形成规模的品网站点与本刊合作推出。本期的文章由中文热讯品网提供(http://picknet.yesite.com)。热讯品网经过一年多的发展，已经形成了一套较为完善的网站评价和推荐机制。经由他们挑选的站点，自然有令人不可不去的吸引力。

同时，考虑到月刊不可能大规模地即时对众多网站进行比较，我们去掉了以往的星级评定。留出了更多的地儿给网站介绍。总之，我们希望以更为详细和中肯的推荐为您的互联网之旅添加一盏更明亮的导航灯，也希望您将您对此次改版的意见反馈给我们(请把反馈寄至nowhere@263.net)。大家一起来为这个栏目的成长努力！

一样的蓝天白云、一样的小电脑图标、一样的鼠标，一样的配乐，你不觉得你的电脑桌面太普通了吗？你不觉得与众不同的你需要与众不同的桌面吗？刚装上win98的时候，你有没有被它的蓝天白云吸引过，微软的美工也确实厉害，仅仅256色的画面，却被他们做得极具吸引力；刚进入win98时，那主题曲好听吗，微软可是花了不少钱去写这几秒钟的音乐呢。但是，我对这些都感到了厌倦了（相信你也会吧），还好win98提供了专门的桌面转换工具——桌面主题，由它自带的十几种主题你可以让你的桌面进入海底世界，甚至进入你的电脑里面（Inside your computer）。也许我太贪婪吧，十几种的主题还是不能满足善变的我的要求，幸亏互联网的出现，使得世界上的所有桌面爱好者可以共享他们的资源，为你的桌面提供更多的变化！

如果您是一个像我一样的桌面爱好者，那么，就让我带您游览几个各有特点的桌面网站吧。

天极桌面网——可爱的小道男孩

网址：http://desktop.cpcw.com/



天极桌面网提供了壁纸、屏幕保护、ICON、桌面主题等的下载，而且也有一些有用的桌面工具去设置你的桌面，还有一些可爱的桌面游戏去供你休闲之用。

网站的分类还是挺细的，比如壁纸就分为：电影、游戏、卡通、风景、人物、运动、奇幻、系统、艺术、引擎、其他等。站长好像特别偏好于"风景"类的作品，网站中不乏佳作。屏保作品中既有可爱的小猫小狗的屏保、又有充满时尚感的保时捷、奔驰、宝马等跑车的屏保、还有充满科幻味道的科技类屏保。

总的来说，这个网站提供的内容算很丰富，而且每种资源都配有缩略图，可以在下载前先看到效果，让你不会down了你不喜欢的作品回家（你要知道，一套主题有可能是一个超过3、4兆的东西），算是对网友十分体贴。而且站长几乎每天都更新，有相当的可观性哦。可惜的是这个站到今天还有几个栏目没有完成。

桌面改革——改革的春风

网址：http://desktop.yesite.com/

桌面改革曾经是中文热讯的主力站点之一，到今天的访问量仍然很高。做这个网站的红九工作室在美术上的造诣相当不错，因此有他们精选出来的桌面资源绝对不会有赝品出现哦！

而且，他们提供的桌面资讯也是最最齐全的，从小小的鼠标指针、图标，到漂亮的壁纸、屏保，以至各种各样风格不凡的桌面主题你都可以在这里找到，而且分类明确，一目了然，令人高兴的是这些桌面资源也是有提供预览的。

值得一提的是里面的图标资源，可以说是在中国大陆最丰富的。你不但可以用它们来美化你的桌面，你甚至可以下载它们的gif预览（是1：1的！），截取出来做你的网页素材哦！

另外，桌面改革也可能是中国大陆最大的WindowBlinds外壳的下载基地。什么？你不知道WindowBlinds！那你可算太outdate了，这个软件是时下最时髦的窗体风格变换软件。它的功能简单来说就是能让你的win98里的普通窗口能像winamp那样自由变换外壳，这样一来你的桌面就不只是变换颜色、壁纸、图标、鼠标那么简单了，你甚至能够更改最大化，最小化等按钮的位置！例如WindowBlinds自带的一组窗体风格，就能让你的桌面完全完全变成Mac机的桌面。如果你有足够的创意，你就能创造出天马行空的窗体



风格[illegible]当然，你想偷懒的话，这[illegible]上百种窗体也能让你眼花[illegible]了。这里的其他软件[illegible]丰富，好像 winamp 的外衣已有400种之多。甚至连系统[illegible]都能换完吧

可惜的是，这个如此优秀的网站，不知道什么原因已经停止更新两个多月了。但是这个网站对于任何桌面爱好者来说，这里仍然[illegible]个取之不尽的宝藏

体验错觉·另类壁纸——另类的选择

网址：http://brightkk.yeah.net/

“体验错觉·另类壁纸”的站长是这样自阐其说的——

“做这主页的目的，是因为厌倦了太多徒有画面而内容却空洞无味的壁纸，觉得电脑壁纸应该形成一种数字文化。我的主页上所有壁纸都坚持自



己制作或加工。”

可见，站长 KK 是一个相当有个性的人，因此，他的提供给网友壁纸也是相当有个性，更难得的是个站点里的壁纸作品都是原创，因此都是独一无二的。看看下面的作品介绍您就知道了。

【法老之国】有关古埃及法老王朝的壁纸，异域古文明。

【藏传佛教】西藏宗教文化背景的壁纸，素材来自西藏壁画或古书插图

【甘霖人绘画作品】黄甘霖仅该站独家刊出的工笔画壁纸。

【新·江山如画】系列壁纸。“江山如画”的新版本 10 张壁纸。

【卡通十二生肖】系列壁纸。KITTY 授权该站独家刊出的有趣生肖壁纸。

【西方油画·精品 100】系列壁纸（每周更新中）

【CoverShow 模特系列】25 张壁纸（每周更新中）

【黑白·人体 系列】20 张绝对精彩[illegible]

【日本花艺系列】30[illegible]

[illegible]见，赶快[illegible]看看吧！

月牙泉——壁纸的大观园

网址：http://desk.mcon.net.cn

进入月牙泉[illegible]

“本站共有壁纸 8490 张，共下载 1586768 次，平均下载 186 次”

可见，月牙泉[illegible]大。想想，即使你一天换一幅壁纸，月牙泉的 8490 壁纸也足够你换 8490/365 = 23 年 3 个月零 5 天，何况它还在不停的更新呢！

月牙泉的壁纸包括人物类壁纸、风景类壁纸、漫画游戏类、[illegible]时尚、特别推荐类五个大类，还[illegible]十几个小类，特别推荐类很是有趣，其中的油画大观和中国风韵，在其他的桌面站点并不多见，如果你对油画或者国画特别感兴趣，不妨到这里看看。另外，网友影集也是一个相当有创意的栏目，里面有几位网友用自己的相片做成的桌面，喜欢的你不妨也 down 来一试，而且，你也可以自己去投稿啊！

如果说月牙泉壁纸站最大的优点是它有取之不尽的壁纸，那么它的最大缺点就是它除了壁纸以外什么都没有

哦，也许上面的说法有些误差，其实月牙泉也并非出了壁纸一无所有，因为它还有一个有月牙泉自己提供技术，并倡导建立的桌面站联盟。联盟里已经有 93 个会员，在联盟站的页面里，你可以看到每个会员站的主要介绍，和最新的更新内容。因此，你就不必亲身跑到每一个站点去察看他们的更新了，而且既然是桌面站的联盟，那内容自然是包罗万有，肯定比任何独立的站点都要丰富。

桌面王——愿桌面力量与你同在（BIG5）

网址：http://www.themeking.com/

好东西总是留在最后面的，如果说网易的壁纸站，是中国大陆的桌面网站的开创者的话，那么桌面王就是整个华人地区桌面网站的鼻祖。

今天的桌面王，以这个网站的名气与实力，他的确称得上“桌面王”



[illegible]

在桌面王里，你能找到你能想到的一切桌面的作品，包括精美的壁纸，可爱的小 logo，百看不厌的屏保，还有完整的桌面主题。每一个大类都有恰如其分的小分类，让你不费吹灰之力就可以找到自己想要的桌面资源。你也可以通过它强大的搜索引擎去快速寻找心仪许久的桌面资源。

桌面王甚至宣称，如果你有在桌面王里找不到的桌面布景，你可以联系桌面博士，他会接受网友定做桌面的要求！今天起要定做桌面的就进来吧！桌面博士找来咯！！

俗话说，自己动手，丰衣足食，人家做的桌面始终是人家的，既不一定和你的心意，也没有你自己的风格。既然如此何不马上挥动你的鼠标，去做自己的桌面。在桌面王里，提供了一整套完整的桌面资源制作工具，小到可以更换你的桌面背景，大到能做出一套完整的桌面主题，而且每样工具都有详细的教程，即使你是菜鸟也能做出有自己风格的桌面主题。（相信不是很多人懂得怎样做一副会动的开机画面吧！这里有得教哦）

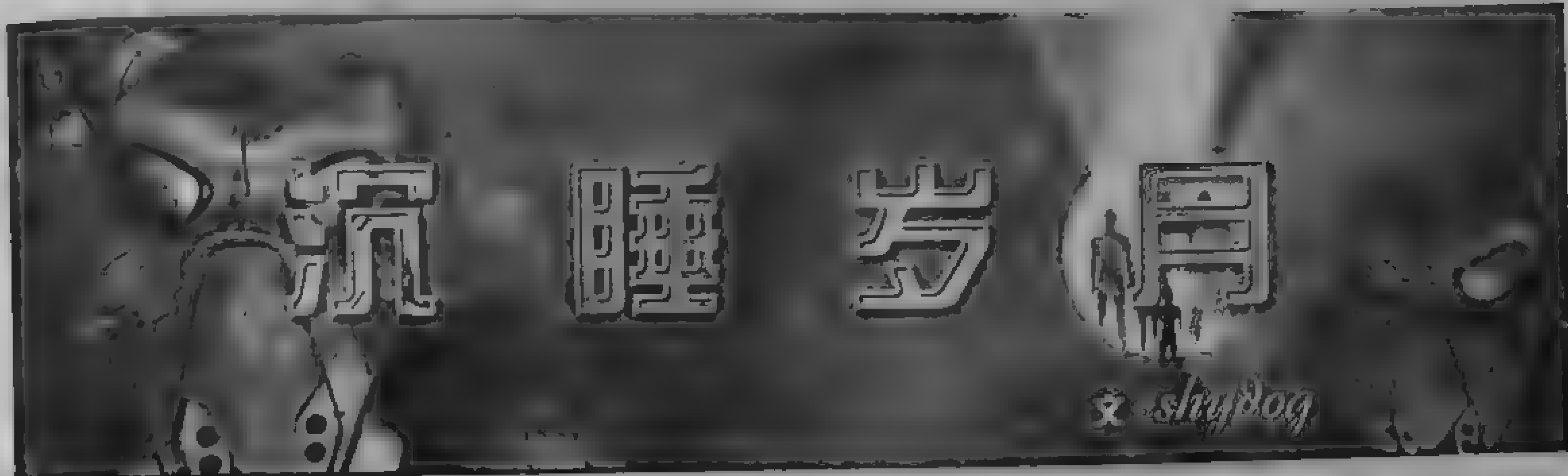
怎么样？心动了吧，今天就来一起动手，把你的电脑打扮一新，让你的电脑充满你偶像的星光，或是你和你的 GF 的甜蜜光

在桌面王的网站，也有一个有桌面王倡导建立的桌面网站联盟，里面有 147 个桌面网站。可以说，得此一站，夫复何求？唯一美中不足的是里面大部分站点都是 BIG5 码的繁体中文网站，包括桌面王自己也是。

枯燥的桌面，会消除你对电脑的兴趣，个性化的桌面能增强电脑对你影响的力量。

愿桌面力量与你同在！

编辑/Nowhere



“再来一杯！”我将手中的空杯子往柜台上重重一搁，“更烈一点的！”

“这已经是第 8 杯了。”沙贾接过我手中的杯子，犹豫地说。

“少罗嗦，怕我不给钱？”

“老大，”一旁的史力克劝道，“喝太多的酒会烧坏脑子的，我们明天还得赶路。”

“别烦我，史力克”我不耐烦的冲史力克挥挥手，“我今天心情很差。”

史力克委屈地走到一边，不吭声了。这小子平常很少说话，人虽长得怪模怪样并傻里傻气，但却孔武有力，在战场上绝对是一把好手。若没有他的大力帮助，我就不会有今天克拉马斯城的地位，也不会像现在这样可以随意在酒馆里粗声粗气地和人讲话。也正是基于他的这点好处，我当初才肯下重金将他买来。

史力克本是住在克拉马斯城北的土人，他的族人在一场战争中被奴隶贩子掳走，为了找寻亲人，他四处打探奴隶贩子的情况。当他来到克拉马斯找商人伊克打听奴隶贩子的消息时，才知道伊克已经神秘的失踪了。可怜的他，流落街头，最后成了麦达·巴克南的奴仆。

提起麦达·巴克南我就有气。她是旅馆老板艾丁·巴克南的女儿。当初结识史力克时，甚是同情他的遭遇，很想帮他一把。其实更主要的原因是看他长得够强壮，也许在我今后的旅途中会有帮助。也的确，想想在阿罗由的野外被几个蜥蜴人咬得半死的经历，我就胆寒。可是，虽然史力克很乐意成为我的伙伴，麦达这个吝啬鬼却死活不肯放人，说什么史力克欠了她五百吊，如果要人，除非先还钱。天，五百块对我这小人物来说不是个小数目，这不是逼着我去偷去抢吗？！

之后的事就是这样，为了攒齐赎金，我的身上又多了许多动物的爪印和刀枪的伤痕。所以直到现在，我对麦达·巴克南还怀有很深的成见，一见到她就有说不出的厌恶。

史力克加入后，我们去了奴隶贩子的老巢寻找商人伊克。这家伙曾到我的故乡阿罗由做生意，并留下了一个古代避难所的见证物。据村子里的长老说，自从核战摧毁了地表的一切之后，一些幸存的先祖们通过伊甸园制造器建造了坚固的地下掩体，以躲避核辐射的伤害。而自从他们离开阿罗由后，这里就一天不如一天了，牲畜接连死去，孩子们生了怪病，所有的一切都在渐渐枯萎。在我接受了成人仪式的那天——通过了勇者的试炼之后，长老将寻找传说中的伊甸园制造器，拯救阿罗由的任务交给了我。

酒馆里的人并不多，一个瘾君子在一旁打饱嗝，脸上露出刚刚吸完大麻的满足感；角落里有两个人在茫然地长吁短叹；史力克像个木桩一样站在一旁神经质地望着我，生怕我一口给喝死了。伊克站在门口盯着门外，好象在想什么心事，估计又在怀念他的女儿。这老小子自从被我给救出来后就一直跟着我，他说他会一些本事，不过我现在看不出来。

当我和史力克发现他的时候，他正被奴隶贩子麦塔则幽禁着。原因是，他卖给了麦塔则一个报废的收音机。麦塔则这家伙很是该死，凭他干过的那些背叛灵魂的勾当就该被绞死八百回了。他叫嚣着要伊克给他修好收音机，并掏一千块的赔偿金，否则别想踏出他家大门。看着他身后那些凶神恶煞的保镖，我只好打消了揍他一顿的念头。没办法，为了救伊克，我和史力克在丹恩城徘徊了近两个月，干尽了所有能干的烂工作，总算弄出了他来。

“真混蛋！”我费劲辛苦地将伊克这老小子救出来，可是他却让我坐在这里喝闷酒。

这个又矮又胖又没用的家伙，居然说他不知道伊甸园制造器是什么东西。我现在真后悔当初为什么要花那么多钱从麦塔则手中把他赎出来，我想那时一定是疯了。现在，

他一心就想着要我带他回他的老家地下掩体市……地下掩体市……没了线索，我能去哪里？！
对了！我眼睛突然一亮，为什么不去地下掩体市看看呢？既然线索已断，为什么不去那里碰碰运气？

想到这儿，我猛然从柜台边倏地站起，突如其来的惊人动作，把老板沙贾和周围的人吓了一大跳。

“伊克，”我冲着门边的方向喊道，“你说你会一些本事吗？”边说边往外走去。

伊克从发呆中回过神来，跟在后面问：“什么事，老大？”

我不耐烦地又重复了一遍：“我是问你有什么本事。”

“这个啊，”老头腼腆地说，“我最擅长修理……”

“你会使用什么武器？”我焦躁地打断他的话。

“基本上，刀、矛、手枪，都还可以……”

“啊哈，手枪？不错啊！？”我装着很兴奋的样子说。

老头没听出我的嘲讽之意，继续说道，“是的是的，我对这方面很有研究……”

“等等等等，”我再次打断他，“你有枪吗？”

“这……”老头可怜地耸了耸肩。

“那你有吗，史力克？”我转过头假装很认真地问史力克。

史力克冲我笑着挥了挥手中的大锤。

“给我听着，伊克，”我正色道，“我们明天起程前往地下掩体市，去你的老家。我们已经在克拉马斯和丹恩城耽搁的太久了。在走之前我要警告你，路上别再给我惹麻烦。要是因为你又出了什么难料的事，别怪我不客气。”

老头儿先是很兴奋，可听到我又说起了上回的事，难过地低下头去。

上次我们接到旅馆老板艾丁·巴克南的委托去毒蜥洞找她丈夫，本来可以轻松胜任，谁知全让伊克给搅浑了。这老头第一次见到蜥蜴人，一时发疯，死命往洞里钻，结果引出一大堆蜥蜴人，害得三人全给咬得半死不活。

“好了，先回旅馆作补给、休息休息，明天一早就出发。”我习惯性地掏出铁撬棍，用它拍了拍左手心，大踏步地向前走去。

我怀疑自己是不是倒霉蛋转世，不然为何总在不恰当的时候碰到不恰当的事。本来我们计划绕道丹恩城，稍作休息后再向东进发去地下掩体市。可偏偏事有凑巧，在丹恩附近，一群金蜥蜴再次破坏了我的计划。

“不可恋战，史力克。”这种场面见得多了，所以我十分冷静。

“我打前锋，史力克突前前卫，伊克你殿后，该出手时就出手，不该出手时就……”我边摆开架式边大声喊道。

“不该出手时怎么着？”史力克傻乎乎地挠挠脑袋。

“就跑，笨蛋！”我没好气地向他吼道。就在我向史力克发火的当头，可怕的事发生了：只见一路上沉默不语的伊克突然狂性大作，挥舞着战斗刀喊叫着只身冲向蜥蜴群。

我心里猛然一惊，就知事情要玩完。

“史力克，撤！”我忍着满肚子的怒气咬着牙憋出一句。

回到丹恩城西区。

“伊克，你老了。”我习惯地用撬棍拍拍左手，淡淡地说。

“啊啊，老大……我……我只是一时激动，想帮帮你而已。”

“是吗？那这么说我还得很感激你罗。”我斜着眼睛，轻蔑地看着他。

我早已习惯了用这种姿态和伊克讲话。在我看来，这老家伙除了添乱子对我没有丝毫的价值。

“听着伊克，”我努力使自己平静下来，“这是个现实的世界，没有实力你就得完蛋。不是被蜥蜴人咬死，就得活活饿死。你要跟着我就得听我指挥，否则你一个人回老家吧。”

伊克低着头，一副苦涩的样子，喃喃地道：“老大，其实我以前是使枪的……”

“闭嘴！”我一听到枪便火了。枪是什么玩意，能和我手中的撬棍比？那东西我在麦塔则那见过，我一直都认为那玩意不过是中看不中用，唬人的。

“好，你等着。”我冲进旁边的一家军火店。老板是个贼眉鼠眼的家伙，一看就不像什么好人，这种揣测让我心安理得地将手伸进他的衣兜里。

这家伙的东西倒不少，我翻了翻却只拿了他的手枪和弹药，还有那件我一直梦寐以求的皮装甲。我将皮装甲穿在身上，却不小心被刺了道口子，这玩意的粗糙让我觉得万分的不爽。

走出军火店，伊克和史力克同时用惊奇的目光打量着我。我大步走到伊克面前，把手枪伸给他。

“这就是你要的枪吗？听着，我现在把它给你。如果你还中用的话就让我看看你的本事吧。”接着又补充道：“今天不休息，继续上路！”

从丹恩城到地下掩体市全部都是崎岖不平的山路。这一带可能是几百年前那场核战的主战场之一。离开丹恩城才两天我便觉得头昏昏沉沉。难道我已经中了辐射？不，不会的。我努力用“日夜兼程太劳累”的借口安慰着自己。

第三天清晨，我在睡梦中听到史力克的喊叫声：“不好了老大，一大堆蜥蜴人正朝我们这个方向涌过来！”

“真是活见鬼！”我惊醒后恶狠狠地骂道，“我宁愿在路上被强盗活活打死，也不愿死在这群瘟神的爪下！”我从地上爬起来，头开始隐隐作痛，一阵眩晕，身体不听使唤地往旁边倒。史力克和伊克连忙将我扶住。

“老大，你没事吧。”史力克一阵惊慌。

“伊克，快把药拿来。”我指了指伊克背上的行囊。伊克虽然在战场上不行，但他一直背负着我们三个人的物品。

没用，吃再多的药也无法治好我的头痛。只不过，稍做镇静而已。

看到一场恶战在所难免，我神情凝重地对史力克说：“现在的情形不同以往，我们走得太急了，我可能支持不了多久。现在就全靠你了，史力克。”

史力克会意地点了点头。

我转过身去看着伊克：“伊克，你还是留在后面掩护吧。如果你的枪真的很厉害，就让我们看看吧。”

“老大，我会尽力的。”

“但愿如此，”我说着，将双手同时拍在两人的肩上，“如果我们能活下去更好。如果战死，我们来生再见！”史力克使劲地点着头。

刚与跑在最前面的那只蜥蜴人短兵相接，我便感到自己实在是力不从心，失手频频。那边的史力克也因连日的劳累，没了往日的勇猛，不时被蜥蜴人咬上几口。

先发制人不果，蜥蜴人开始反扑了。这些家伙可真够狠毒的，一口咬在我的胸口上，我顿时感到一阵揪心的刺痛，差点没倒将下去。我想再这样被它咬下去我可能就完了。

“砰……”突然，身后传来一声惊人的巨响。再看看面前的蜥蜴人，正仰躺在地上痛苦地挣扎，血洒了一地。

“砰，砰……”又是几声，围攻史力克的几只也接连地倒下。剩余的蜥蜴人见势不妙，纷纷转头往远处狂奔。我惊愕地转过身去。只见伊克正睁大惊恐的双眼呆呆地站在那儿，手上的枪还在冒着白烟。

胜利来得太突然，我竟然无法相信自己的眼睛，难道伊克真的创造了奇迹？我以前的确是小看了他。

“怎么回事，老大？”显然史力克也是被眼前的事弄懵了。

“好样的，伊克！”我兴奋地大声朝着伊克叫道。我想我现在是第一次对伊克发自内心的微笑了。

莫多克城位于丹恩城和地下掩体市之间，是一个正闹干旱老无生气的小城市。这也正好，中途能遇到这样的一座城也许是老天故意安排的吧，让伤疲的我们可以歇脚疗伤。

城中的医生替我检查了伤口，轻描淡写地说：“你的伤没什么大碍。倒是头痛恐怕要注意，这是轻微辐射的典型症状。不过，在这里也是没办法的事，要知道，这一带属辐射危险区，谁也不能保证明天你会怎样，一切都靠主的庇护吧。”

我故作轻松地笑笑：“我这条命早就不是我的了，上天喜欢的话，就随时来拿吧。”

在莫多克疗伤的日子，我始终思考着一件事情。自从伊克在战场上让我见识了枪的强大威力后，我的生存之道突然宽阔了许多。当我明白了枪的重要性之后，我给伊克配上了我能找到的最好的武器，从一个强盗的尸体上捡来的攻击来复枪，而那把手枪则归自己使用，毕竟我的这项技能还需好好磨练。现在让我很烦躁的是史力克。他不会使用枪这种先进的武器。这也不能怪他，毕竟他是一个土人。

可接下来的日子，我对史力克很有些不满了。一段时间，我们接到的工作都相当危险，虽然史力克还是像从前那样卖力，但他那笨拙的身手和武器让我看着很难受。

“史力克，你应该跟伊克学学使枪。这对你，对我们都很重要。”每次我都这样劝他。

“老大，我觉得没必要。我手中的家伙对我已很合适了。”他却总是满不在乎地挥舞着手中的大锤，一脸的自信。

在莫多克呆了一个多月，我的伤已痊愈，头痛也好了很多，于是决定继续赶路。

在一个大雾弥漫的凌晨，我们来到了地下掩体市。这是我有生以来见过的最大的城市。这里看起来完全不同于其他地方。坚固的城墙上面布满了密密麻麻的铁丝网和戒备森严的机关枪。城里的房屋是由坚固的防辐射的白砖砌成，街道一尘不染，遍地生长着郁郁葱葱的植物，一些家伙正在唱着歌儿，好象很快乐的样子。

“啊啊，老大，我终于到家了。回家的感觉真好啊，老大！”伊克欢快地像个孩子。

“现在，我只想找个酒馆痛快地的喝上一顿！”

“酒馆吗？附近就有，我带你去，老大。”伊克自告奋勇地带领我们向前走去。

荷西迪是个身材魁梧的中年汉子，一双饱经风霜的眼睛好象可以洞穿你所有的心事，与这种人聊天真是生平一

大快事。他一个人孤独地经营着这间小酒馆，竟与我有着相同的人生经历。他曾经也是一个四处冒险的旅行者，去过许多遥远的地方，见过许多的人和事，可以说我们很合得来。

"照理说，你现在在这里应该很快乐，但为什么从你的眼神中，让人总觉得你像在忧虑着什么事？"不觉中我点到他的心事。

他裂开嘴露出一丝苦笑："你知道，我是一个习惯了自由的人。我有心脏病，受不了那些嘈杂，也许某在这有一天我会被那些玩意给折腾死。"

"嘈杂？这里的环境不是很清静吗？"我对他的话有些不解。

"呵呵，我的朋友，这只是表面现象。看见外面那些被关在铁笼子里的人没有？那些都是一些不服这里法规的外来人。地下掩体市现在的执行长官采取了高压政策，强迫市民和外来者作她的奴仆，人人都得找活干，否则就是犯罪。一般地就是让你进监狱，严重的就枪毙。"

"哦，可这和你有什么关系？"

荷西迪叹了叹气："我这个人前半辈子行走江湖，崇尚的就是自由。对现任执行官的做法我看不惯，很同情那些无辜的人。前些天几个狗杂种借口搜查逃犯，跑到我的酒店打砸抢。这已不是第一次了，再这样下去，恐怕我快撑不了多久了。"

听他说完，我便来了劲："嗨荷西迪，你会使枪吗？"

他莫名其妙地看着我："当然，我是猎枪、手枪好手。"

我一阵兴奋："那好，既然你讨厌留在这个地方，那跟我走吧。重新过你自由自在无拘无束的旅行生活。"

听到这，他眼中闪动着惊喜的目光："这，这，你开玩笑吧？你不介意我有心脏病？"

"当然不会！"

他抬头看了看我身后的伊克和史力克，脸上的喜悦消失了。"可是我的朋友，凭你现在的魅力值，你只能带两个同伴。"他惋惜地说。

"哦，是吗？"我顿时站起身来，回头看看伊克和史力克。

"是啊是啊，"我尴尬地摸摸后脑勺，"我[illegible]这个世界的游戏规则。"

我翻来覆去，始终不能入睡。荷西迪[illegible]我。如果能让他加入，那这一路上就会又多[illegible]帮手，这正是我需要的，可是现在——唉，那[illegible]

选择荷西迪的结果是放弃史力克或是[illegible]，他们都是和我一起出生入死的好伙伴啊，史[illegible]现伊克的好处……而史力克，一直就和我在一起……

边床上的史力克的鼾声搅得我[illegible]，这家伙睡像不太好，整夜打呼噜……

终于，我下了决定。"这是为他们好啊。"我这样安慰自己，却依然觉得全身一阵冰冷，从头到脚……

第二天早上

"老大，我们今天做什么？"史力克像往常一样正等着我的吩咐。

"史力克，你想家吗？"刚说出这句话我便后悔了。

"老大，你说什么呀？我怎么会想她？"史力克一阵茫然。

"你难道不怀念克拉马斯城吗？"我在说什么？我是疯了吗？

"老大，跟着老大我哪也不想。"

"嗯嗯，史力克，你太累了。"

"老大，我一点都不累啊。你在说什么啊，老大？"

"嗯嗯，史力克，你先在这等着。伊克，我们走。"

说完，我呼吸急促地跑出旅馆。天，我简直疯了。我都不知自己现在在做些什么，史力克请原谅我吧！我不知道自己是怎样一路跑到荷西迪的酒馆的，也不知道和荷西迪说了些什么，他就跟着我走了。我全然不知道，也不想知道，一切像是虚幻，一切仿佛发生在一场噩梦中。

我看到史力克依然兀立在街道上，不由得走上去。

"史力克，我们走吧。"史力克站在那，眼神中满是痛苦和凄凉。

"老大，看来你已不再需要我了。走好吧，我曾经的朋友。"

听到这，我顿觉一股热血箭似地涌上心头，随之脑袋一片眩晕……

之后的日子，我拼命地工作，以求能忘掉史力克那略微朦胧的双眼，但是，不行！我忘不了和他一起与蜥蜴人生死搏斗的情景……忘不了他曾经在地下鼠巢为我挡掉鼠王的攻击……更忘不了他时常喋喋不休[illegible]……史力克，我的兄弟，不知什么时候[illegible]……一次在荒野解决了[illegible]……从门口传来！"恭喜你！[illegible]升级了！作为[illegible]……侦视能力[illegible]……[illegible]人——[illegible]

镜花园

最近经常有读者询问为什么调查问卷上的"镜花园最佳作品"评选栏没有了，是不是太穷发不出奖品来了？呵呵……其实并非是不再评了，而是调查问卷上没地儿啦！^_^

经过争取，我们的最佳作品评选又重新开始了。至于奖励，呵呵……各位说吧，是要下半年的赠刊还是双倍的稿费呢？^_^

另外，上期石子以奖利诱，请大家给《布袋97》命名，结果，上海的高翔为第5幅起名为"为了雀巢，抓紧绳子每一秒"，石子认为颇有新意，特此奖励他《法老王》2000年台历一张及3月《家游》一本。

《Miss you》 上海 月妖·野猫

《凝眸》 湖南 陈雪洲

石子：这……这好象石子看到好吃吃时候的表情哦！ ^Q^

▶《无题》 上海 吴晴

石子：画得这么漂亮，怎么能没有名字呢！^_^ 大家要是还想玩命名游戏，就不要客气的开动脑筋吧。



《新绝代双娇》 刘劲

石子：看过新拍的电视剧《绝代双娇》的朋友，有没有觉得那个小仙女张靖很像游戏中人呢？！○○

老编：吼——

石子：噢？豪鬼的压力怎么那么像……

《豪鬼的压力》 福建 陈钡



雷曼造型设计比赛获奖名单公布

本刊与上海育碧电脑软件有限公司共同举办的“雷曼造型设计大赛”共收到各地读者寄来的作品96幅，由于规定必须由电脑制作完成，因此其中部分不符合要求的作品无法参加最后的评选。经过最终认定，共有16位雷曼造型设计者获得了本次比赛的优胜。获奖名单公布如下：

一等奖：四川成都 刘知礼

（奖品为法国进口Guillemot扫描仪一台）

二等奖：

北京市	苟远飞
陕西西安	张帆
广州市海珠区	李志伟
湖南长沙	刘辉
上海市长宁区	唐炯

（奖品为游戏《雷曼2》和《麻烦大了》各一套）

三等奖共10名，奖品为雷曼时尚运动背包一个。由于篇幅有限，在此略过。

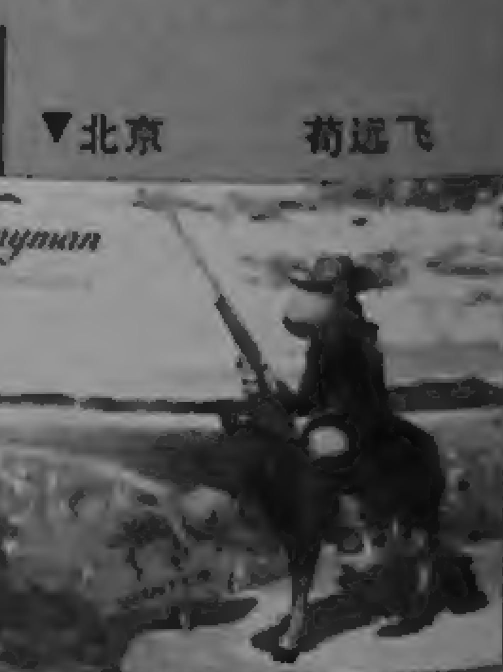






四川成都 刘知礼





▼北京 苟远飞

▲广州市海珠区 李志伟

杏花村

本店酒保：小马

【天津吴彬】2月杏花村中无马嘶叫，倍感不适。试想小马是被老编马放南山，雪藏起来，以备他用，还是已被老编“卸磨杀马”，供众人经营餐饮？如还不见小马，便要杀入杏花村，抢了酒店，改卖马肉拉面。

——乖乖不得了，小马一朝休隐，便有人觊觎小店，快快乱棍打出……怎么门外大棒如林，遮天蔽日……嘻嘻，眼看“三·一五”到了，读者诸君若是真的要吃拉面，小马也只好捐躯便是……

【北京殷小刚】想不想成为“笑马”？好办！移过你的长耳朵本巫师有“天机”泄露。杏花村今年会龙呈祥，小马天庭饱满，地阁方圆且面带桃花，一定会、会、会——“铁”的大大丰收！＋好多祝福＋本巫师祈祷，所以一定会笑口常开，成为标准——“笑马”！

在本天师法眼细察之下，你老实交待，要知政策是：坦白从宽，抗拒从严！实话有奖，不报查办！（一副“狼眼”泛着幽幽绿光锁定小马）“暂时”没有大的变化是《家游》的第几号企划？（万分之一秒的速度换装、变脸、手捧青草、堆满笑，摇动假尾巴云：透露一点，准予优待，鲜草清水的伺候！）《家游》让吾辈心痛的宰掉TV Game这块肥肉后，正当吾等凡人刚刚适应新《家游》的丰腴滋味正准备大快朵颐之刻，惊闻又要“风云际会，《家游》巨变”怎不让吾等懊恼。还望小马看在“笑马”情份上将其中玄妙略道一二，以慰焦急不安之心怀！拜托！拜托！

《镜花园》中《霸王丸》真是帅，但石子兄一句点睛妙笔才更让吾等绝倒。酷毙了！希望再接再厉，更上一层楼的让我们吃到漂亮好看的《镜花》开心殿果。套句广告词：唔，是顶顶好的美味！

好久没见“老货车”的影踪，让怀旧一族例如我好不遗憾。“老货车”虽然旧点，但很清纯，绝无过量添加剂，是绿色食品，为什么不卖呢？比起“杀手”（Quake3），我倒真更喜欢小而精致的《魔界之泉》。是不是将“老货车”再送出来开个“自助餐会”，让我们自由提议，订好食谱，请“老货车”张罗张罗，寻觅寻觅，找出我们所需，如此一来不是更适应怀旧情结，还望参考。

——小马因为担忧被酒客冒着，所以已经笑得很灿烂了；一旁却有人大怒：“我虽不让须眉，毕竟是一女玩家，怎堪称兄道弟？！”原来是石子。忙安抚之：文坛巨擘如冰心、杨绛者，人皆尊称先生；今以兄称汝，实愿汝成为游坛巨……也。石子陶然而去。

说说有关咱们《家》的变化吧，今年年内，她会在外观与物理介质上进行改进，并力争维持现有的价格水平。具体时间和方案在创刊六周年纪念时会见分晓，请读者朋友们放心，《家》永远尊重你们的选择，永远是大家的《家》。

关于“老货车”的建议已经转给捷径公司，我们会一起为大家提供更好的服务。

【河北唐山陈平山】本期“笑傲江湖演义”中的《石头记》严重抄袭《连城诀》，本人（金庸迷）严重抗议，小心金老先生告你们。

——已经有很长时间了，一部分读者朋友认为这一类内容属于杂志的栏目，并在调查表中填写……看来这些广告的可读性还算不错。厂商在广告中的宣传策划文案小编们是不便于预的；至于说抄袭，其实这部网络游戏已说明了是武侠迷的世界，套用经典作品也不足为怪。

【湖北武汉马晨】这是第一次给游戏杂志写信，看《家》也有些年头了，记得第一次看是我小学六年级时。自从认识它之后，如遇良师益友，每期必买。虽然当时是有关游戏的杂志不论何物大小通吃，但自96年后便无此能力（经济能力），本人写此信时已N天靠150分的炒饭为生（本人现年16岁）。

这次突发奇想写信给杏花村的原因非常奇特，只是看到镜花园中千伊的《永远的伊苏国》。画是画的没说的，更重要的是本人非常喜欢《伊苏国》系列。顺便提一句，我是由游戏机玩家转职到PC玩家的，MD上的《伊苏Ⅲ》，SFC上的《伊苏V》，PC－E上的《伊苏》都是我的至爱，仅次于《DQ》系列。

马上就要期末考试了，考完了还要补课（本人上高二）。本人思想非常××（找不到好的形容词），喜欢收集有关游戏的一切东西，目前收集最多的还是杂志，加起来也有一百多本了。另外本人是超级究极铁杆无敌日式RPG爱好者，比如说整天书包里放一张《永远的伊苏国》和《罗德岛战记》的CD，英语笔记本上记的是日语，语文书上是《梦幻模拟战》的转职系统。放着家中的TNT2不用（本人几乎不玩3D游戏），而去玩模拟器上的日文《梦幻模拟战Ⅱ》。我想这些是一部分玩家不能明白的。

讲了这么多肺（费）话，忘了说正事了。一直以来（贵刊放弃TV游戏以后）贵刊都不太注意RPG的介绍和攻略，以及一些游戏周边，望以后多一些。回头一想突然发现贵刊和《电软》好像，它放弃电脑时即是贵刊放弃游戏机时，可是回头翻翻发现《电软》原先的电脑部分和贵刊原先的电视游戏部分都非常非常合我的口味，很可惜现在没有了。

时间紧促（今晚还要看《家》和许多游戏书刊），对了，还要复习。再次抱歉，字很草（本人字也就这样）。

——马晨随信寄来了一张条码卡片，并有说明：“早期FC上有部分游戏的人物绝招、装备，需配条码机和条码卡才能使用。”谢谢你提供的这张陈旧而精美的卡片，此类有收藏价值的游戏周边产品，我们以后会逐步增加介绍的。另外，16岁正在茁壮成长阶段，功课压力也大，150分的炒饭可是补不满HP的呀！

【江苏南京王劲涛（http://bergkamp.home.chinaren.net）】虽然已是三年多的“老”读者，可却是头一回给你们写信。记得父亲第一次看到贵刊时说：“游戏，你就知道游戏。可惜没有游戏大赛，不然你倒可以去争一争。”我笑指着贵刊的新闻报道说：“日本不是已经有了（当时日本正举行街霸大赛），将来中国也会有的，等着瞧吧。”转眼四年过去了，游戏大赛早已不是什么新鲜事，贵刊也已是中国电脑界中有数的杂志，但面对不少《家》迷要求将杂志改为半月刊的提议，我却有不同的看法。

诚然，一个月的等待或许有些漫长，但我宁愿等也不愿看到贵

刊的质量下降,因为①优秀稿件的增长并未与电脑用户的增长成正比。每期杂志中都有些不太令人满意的文章。这里我提个建议:就是不必限制每个版块一定要有多少篇文章,而是根据每期收到优秀稿件的多少来决定栏目规模。特别是一些较长的攻略往往被腰斩,实在令人难以忍受。试想我们玩一个热门游戏,攻略却只有一半,难到要休战一个月再玩吗?②现在电脑方面的报纸很多,且大部分一周一期,贵刊若改为半月刊则不可避免地出现信息的重复报道(就像不少杂志同时刊出热门游戏攻略一样)。总的来说我是觉得没有足够的资源办半月刊。贵刊可以说是极具特色的刊物,我永远都不愿看到她沦于平庸。

——面对网络媒体咄咄逼人的态势,传统媒体加快信息采集和处理速度是必然的,缩短出版周期是一个简单实际的办法,我们也一直在研究。当然,就像王劲涛朋友说的,如果时机尚不成熟,《家》不会轻率行事。

【北京叶多】大约是一月十五日,我在百万书苑见到了《家》的世纪增刊,可怀中只有十个大洋,只好悻悻而去。结果,我的噩梦开始了:一月二十一日,我怀揣十五个大洋兴冲冲杀奔百万书苑,却被一盆名为"卖完了"的冷水泼回。而后的几天内,我从西客站到公主坟到三里河到甘家口到百万庄,到西外到西内到积水潭到西单到木樨地,访问了沿途几乎所有的书报摊、邮电局及主要书店,却一无所获。最后沿杂志所指,用了三个小时找到捷径公司,方才了却心愿,可那里也只余二册了。本来汇款过去,也省了许多功夫,可我一不愿麻烦诸位小编,二来出不起汇费,所以就……

读《家》仅一年半时间,算是个小鸟级读者吧,可我实在想说两句我的看法。咱们的家能不能多设两个读者服务部呢?当然,这个问题并非小鸟哥可以说了算的,所以暂且将之收入备忘录吧。既然想和读者保持良好的关系,或许多设几个服务部,也能让小鸟哥少费些眼力看信呢!

还有个不是问题的问题,这本世纪增刊相对九八增刊而言,在相同的192页上印上了更多的内容,此真乃我们广大读者的福音。只惜字号偏小,让人享受高分辨率的同时,感到了自己视力的下降。倘多添五六十页,将字放大些,该是对弟兄们最大的体贴了。只是现在纸张颇贵,此扩版之事又非小鸟哥可以决定的,所以也只好收入备忘录了。

——汇费?从未有过汇款经历的我急忙打探,哦……原来如此,200元以下汇款要有2元汇费。我们一直采取免收邮费的措施来方便大家邮购,看来以后还要考虑汇费因素,在定价方面给予大家尽可能的优惠。多谢叶多的提醒。

【新疆乌鲁木齐余世煌】有些对"文渊阁"的话,我不吐不快!诚然,如石子所言:"……开办文渊阁这个栏目的主要目的就是发展游戏文化……"这是不错,但是——就象《夏末秋初》一文来说,这篇文章的确是自文渊阁开办以来最好的作品之一,但这也仅就作品本身而言。读过之后,试问,此文到底反映了什么样的游戏文化,嗯?说好一点儿,那是揭露了一些游戏给青少年带来的负面影响;说不好一点儿,简直就是以游戏的引线,来施展个人的文学功底。我说这话绝非毫无根据,上期杏花村里,一位来自吉林的客官都认为"《夏末秋初》比村上春树君的短篇还精彩……"我看过不禁想:这都成什么了?文学性刊物?《夏末秋初》究竟写了多少深入游戏文化的东西来?游戏在文章中只是一个道具,而游戏也成了铺垫,至于什么"文化",那更是"三杆子打不着"的事。说到这里,先请彤像兄息怒,小弟的话可能偏激了。那么,退N万步说,就算《夏末秋初》所揭露的社会现实是代表游戏文化,难道,这就是我们所提倡发展的?

(喝口水)说到这里,我又有了一个想法:《家》提倡发展游戏文化已非一两天的事儿了。众编(包括文渊阁的石子)都为此做出了不懈努力。但是在努力的同时,我们想过没有:我们所为之奋斗的游戏文化究竟为何物?它有一个明确的定义没有?发展它的目的又何在?我觉得,这就好比建国初期,我们没有搞清社会主义的实质问题而犯下了一些错误,但邓小平提出"什么是社会主义,怎样建设社会主义"的问题之后,我们的社会主义现代化建设才步入正确的轨道(事先说明,比喻可能不恰当,我个人也没有自诩为小平同志的意思,毕竟,发展游戏文化不可与发展现代化建设相提并论)。没有一个正确的方向,就容易在探索中犯错误!我提议,对于"游戏文化究竟为何物"这一问题,展开讨论大家各抒己见,最终达成共识。这样,作为"游戏文化"的发起者——《家用电脑与游戏机》,就可以扛着这面"大旗"前进,前进,永远前进!

至于"文渊阁"这个栏目的未来,我自认为"改革派",我认为应该改革一下,规范一下稿件内容。但考虑到"保守派"的压力,再加上"文渊阁"文风已趋定形,实难再改……我建议,把改革的内容变为一个新栏目,取名就叫"游戏文化广场"或其它,而保留"文渊阁"现在的风格,继续以游戏为背景,为线索,为道具,为……进行文学创作,提高我们的文学水平嘛(这就叫"一刊两制")!说不定哪一天就合并了也不见得呢?

好了,厥词放到这儿先!再请彤像兄及其拥护者给予本人"宽容"这一人世间最大的美德。其实,我们都是自《家》人,都是为了《家》的明天会更好!

【上海俞辰】我是上海的一位读者,这是这第一次提笔给你们写信,因为看了《夏末秋初》和《编辑笔记》以后我想到很多问题,思考了很久,都无法回答自己,特向各位请教。

首先,你们办《文渊阁》这个栏目的目的是什么?借此介绍游戏还是通过《文渊阁》使大家明白一些道理。在"编辑笔记"中,石子说到好多读者连错字都会跟着写错,这不是"难不成是直接从目录中抄下来填上的"的问题,而是肯定的;他们连文章都没有认真的去看、去读,那么他们有什么资格去评论一篇文章的好坏。

想借"文渊阁"发展游戏文化吗?如果以此为目的的话,我想真的是很难。我从小学三年级开始玩游戏,时至今日已是一家外贸公司的副经理,玩龄也不短了吧。从最早的掌机到今日的电脑,家中的游戏机都可以开一个展览会了(夸张了一点),接触的游戏很多,玩的游戏也很多。可是时至今日,才想起问自己:为什么那么爱玩游戏?是为了格斗游戏中令人眼花缭乱的必杀技,还是RPG中豪华美丽的魔法效果,细细想来,都不是,而是一个如今被滥用了的词语"游戏的内涵"。没有内涵的游戏是一个不成功的游戏,好的大作都会通过游戏告诉大家一个道理。然而,又有多少玩家会通过游戏去了解游戏,去明白游戏告诉人们的道理。当然,并不是所有的玩家都只在乎游戏的声光特效的。一个成功的游戏不仅仅给玩家到视觉、听觉上的震撼,更重要的是让玩的人能明白它所阐述的道理与文化。在这一点上,"文渊阁"要走的路还很长。

好象有点偏离我的本意了。我很想告诉那些连错也会跟着写错的人,如果你们真的喜欢玩游戏,真的希望《家游》越办越好,那么就请你们认真阅读文章,包括你们不喜欢的文章,这样才对的起各位作者和你们自己。

另外,对于一些年龄还比较低的玩家,要让他们看的懂《夏末秋初》是有些难度。各位编辑可以适当的提供一些让人看起来简单明了的文章。这样的话,我相信"文渊阁"会有更大的"收视率"。

——文学也好,游戏文化也好,总归是几句话难以说清的。无论是游戏本身的梦想历程,以游戏作为背景铺垫,或是游戏玩家的人生感悟,都应该可以成为我们的作品源泉,过于僵硬的界限是与游戏格格不入的。就像如今被炒得火热的"网络文学"一样,它的概念还远未明确,但它已经成为世人关注的焦点,成为许多网虫的精神食粮。玩家拿起笔,对于整个社会而言都是好事。

【湖北武汉张玄谋】贵刊曾在去年对"正版与盗版"的问题讨论过好几期,In my opinion,这个栏目办得棒极了。虽然在"读者最欣赏的文章"中能常常出现它的身影,但在"最不欣赏"之中的排名也在前列,由此可见,玩家对这个敏感问题所执观点立场非常鲜明,而我所执的观点是讨厌盗版的。最近,盗版猖獗,我与同班几位同学不时谈起此事。如今盗版也有了自己的广告词,我班同学郑言买了一套盗版CSC,安装时,机子上竟写着:"让买不起正版的学生也能上大学!"而另一位同学常磊买了一盘GAME:Simcity300,安装时竟出现"正版未出,盗版先行!"更令人可笑的是他曾买过一盘FIFA2000,打开目录一看竟只有两个文件,一个是bmp文件,另一个是Readme,上面写着"欢迎购买FIFA2000简装版"——这可真是"简装版"!我原先也买过盗版,它上面公然写着"版权所有,翻版必究!"并且保证"绝无病毒",而我安装之后却CIH满机子飞。幸亏老天有眼——那天是25日,否则……就因为这,我对盗版有一种厌恶感。如果真让其发展下去,恐怕今后正版也不会有了,那盗版也会消失,那这个世界又回到原始中去了!电脑业将不会发展了!可悲,可叹,可气!让我们携起手来打击盗版吧!

【浙江杭州陈功】本人生平最憎恨盗版软件。听说北京有个中关村,望小编们速寄若干张盗版盘,本人当场销毁,以发泄对盗版之憎恨!

——中关村可不是盗版的代名词哦。这个要求实难满足,当年林则徐如果是这么个销烟法,恐怕也就不会去修坎儿井喽!

【湖北十堰席磊】我是一名高三的应届生。由于第一次向贵刊写信,所以不太习惯,称呼我也不知该如何写,就免了罢("你敢对众小编如此不敬,该打!"——我们班电脑快速部队团长眼中充满对贵刊的无限敬意向我"敲"来)!

和贵刊的朋友一样,我也是千百万个热爱游戏的普通人们中的一员,再普通不过了。我很喜欢《家游》,在以前呢,我都是借阅的;因为玩得忘了买头几期,每次去报刊亭都遇上二三个小时的战绩将几十本全部sold out,So我就买不到了,于是只好看我们"团长"的。说实话,《家游》今天的成绩真的相当不错,我们众多玩家都为此感到十分庆幸!真的希望她能够越办越好!在新的一年里,祝大家万事如意,芝麻开花节节高!

我记得小时候,从四岁开始,就开始了我的游戏生涯。那时是只有一根摇杆和一个按键的游戏机,只有那种"警察与小偷"的简单游戏。一直到如今,漫漫十四年风雨游戏历程,想起来真有些忆苦思甜的感觉了。哈!想三年前我考入高中时,在班里还是个第一;到如今,年级里退了四五十名,连当时在班里的"游四军"司令的地位也丢了,唯一剩下的只是一个班副职位和两个镜片共1400度的眼镜。我也算是"为中国的游戏事业做出了巨大的牺牲"(唉,可惜战利品好可悲)!

真是小考小玩,大考大玩,前几天我们刚刚结束了高中毕业会考,会考前我们全班的"军团"都出动了,转战于各个机房。每天上课只看班上一望平川,"军师旅团营"都带头进入状态,还有一个个"特工"成天昏天暗地的。按老师的话说:"你们是不是每天晚上都去彻夜执行任务?每天都是睡得云里雾里!"班主任来了!一声alarm传开,大家都抬起头,满眼血丝,相视苦笑一下,低下头,聆听班主任的教导:"看看你们!一个两个什么样子,成天只知道拿个那些电脑书看,一有空就往电脑房钻,搞得人不像人,鬼不像鬼的。下次再让我收到那个《家游》就回家游去!"说归说,班头刚走,一样有人在看。上次,一个同学为了找一个攻略,找"团长"一下借了一年半的《家游》,不幸的是中途全被班头查封了,如今他桌上的《家游》已有约二十本之多,且数量仍在上升。连他自己也时常看,还向别的老师说学电脑!更有趣的是,他的小孩也被染上了,看来今年《家游》又要多一位新的忠实读者了!

可是,说真的,作为我们每一个人来说,真的不是很容易。已经是高三了,毕业会考已经结束,接下来便是高考的冲刺复习,随之而来的便是黑色七月。对于我们这些普普通通的高三学生来说,心里是十分矛盾的。既为自己的成绩担忧,为自己的前途烦恼,又舍不得这美好的时光,这些快乐的日子。回想一下,曾经带着无知在这片土地上学习了十二年;曾经带着希望和梦想在这片土地上锻炼了十二年;曾经因为心中的雄才大略在这片土地上刻苦了十二年;曾经因为执着在这片土地上努力奋斗了十二年!转眼,就要结束了,想起来真像是一场梦。然而,我们又是贪玩的,爱玩是我们的本性。一有时间,我们便会玩得不知天南地北。在玩的时候,时间像流水一样从我们身边流走,心里又万分焦急。有时,我们也会因时间飞逝而感到虚度年华,有时也会因母亲的银发而感到碌碌无为。时常也会充满雄心壮志而血气方刚,但不时也会怀念我们的童年!尤其当我们感到那美好的时光无声无息地从身边逝去而再也不会回来的时候,心中无比的感伤。想想流逝的光阴,怎堪回首,想要发奋图强却又力不从心。在矛盾之中,身边的一点一滴仍在随风逝去,一去不复返!似乎我们说过的话,做过的梦转眼就烟消云散,一切就像早就安排好一样。尽管我时常对自己说:"人本来就一直在失去,到终点连自己也会从这片土地上消逝,这些都是很自然很正常的,应该正视它!"可是仍然感到十分迷惘,每次只好拖着疲倦的身躯迎接寂寞的明天。唉,"今日种种,似水无痕。明夕何夕,君已陌路……"

当然，我想我还会去正视它的，正像保尔说的"人应该好好地活着！"确实，我并不是一无所有，我还有父母，还有朋友，还有许许多多关心我的人们，还有一个家，一个温暖的家！

有时，人的希望真真假假，很难分辨清楚。真的，一个人做了什么，很快便会随风而去，把一切忘了是好还是不好，我们该有希望吗……

我想，该有！

在这片土地上还有千千万万像我一样的，至少我还是千千万万游戏分子中的一个，这样就该有。因为，我们与游戏同在，我们与《家游》同在！

——读者朋友里面学生占了半数以上，其中大学生和小学生学业负担相对较轻，最苦的就是中学生了。每年我都会专门给一些肩负升学压力的学生回信，聊作鼓励开怀之语。他们中的绝大多数顺利地走进了高中或大学的校门，小马也快成了老马，只是还不"识途"。处在这个阶段的青少年，思索的绝不仅仅是升学考试的事情；而我们所能做的，仅仅是给他们闲暇中的片刻快乐吗？这是我们一直在自省的问题。《家》也许还可以做很多别的，但首先，我们要确保能给大家带来一点点快乐。

小店又要关门了，临别前说两件事。《模拟城市3000》"最佳市长竞选"活动由于玩家参赛踊跃，给评选造成一定难度。为了更加公允客观，故将结果推迟一期公布，请大家谅解。近来部分厂商在产品宣传与销售实施上产生脱节错位，造成上市商品与广告介绍不能吻合，如《东方快车》日文翻译功能之有无、《家园》之正式版与试玩版等，给玩家造成损失。本刊已与相关厂商进行联系，反映玩家投诉情况，并将与厂商探讨其补救措施。由于临近发稿，故结果将于下期公布。希望厂商尊重与爱护每一颗支持正版软件的心！

2000年第1期读者问卷调查统计结果

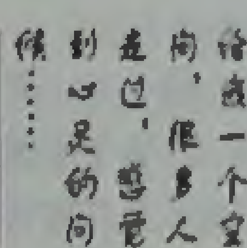
读者最喜欢的文章：

1. 文渊阁：夏末秋初（下）
作者：形像
2. 特别企划：玩家沙龙·女性话题
作者：杨耘天
3. 特别企划：二十世纪十大最有影响力的电脑产品
作者：本刊编辑部

2000年第1期幸运读者名单

上　　海	沈　捷	湖北武汉	彭　浩
河北保定	高　博	山东龙口	李红斌
上　　海	陈　磊	湖北襄阳	白　雪
北　　京	穆瑞林	河北保定	武　萌
重　　庆	周志云	四川成都	童　杰
江苏南京	周星雨	山　　东	罗　毅
浙江杭州	韩　诚	北　　京	赵　亮
河北唐山	吴　宁	江苏南京	张　唯
山东济南	谢　森	湖南长沙	李　毅
北　　京	顾　冉	辽宁鞍山	吴志强

（奖品为本刊广告客户提供的游戏或应用软件一套）



给我一个空间，很多人走过，想要到心灵的向往……

参加征友的读者请将自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编、有效证件复印件和50字左右的留言寄至"100037 北京813信箱《知己空间》"，职业、绰号(昵称)、星座等根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友！

王宇岚(♀18)
昵称：小蓝
星座：天秤
地址：上海市闸北区彭浦新村42号304室
邮编：200435
征友留言：本人爱好游泳、乒乓和PC GAME，期待志趣相投的朋友的来信，以诚相待，用纸和笔架起我们友谊的桥梁。

陈睿婕(♀18)
地址：福建省晋江市安海镇尚誉南里23号
邮编：362261
征友留言：生性活泼，爱好自由，喜欢冒险，为电脑游戏痴迷。希望能与"有志之士"一起"笑傲江湖"。

王文梅(♀17)
星座：牡羊
生肖：猪
地址：湖北省武汉市二十七中高二(3)班
邮编：430022
征友留言：本人喜欢看漫画、听音乐、唱歌(但五音不全)，希望成为一个美食家。快来信吧！

柳蕙(♀16)
昵称：枕酥
星座：天秤
地址：北京市东城区65中初二(12)班
邮编：100006
征友留言：PC game is my love, my love is PC game. PC game is my life, and I love my life！我也喜欢收到来信，哈(我在傻笑)！

李明(♀18)
昵称：Lin
星座：水瓶
地址：本溪电子工业学校计算机多媒体99级1班
邮编：117022
征友留言：本人开朗，喜欢PC，爱听音乐，爱说爱笑，自认为挺坚强(有些"假小子")。你的爱好一定是我的爱好，相信我吧！

张伯铭(♂19)
星座：双鱼
地址：北京市西城区北海后门半角灯胡同10号
邮编：100009
征友留言：一个PC GAME狂，真诚地伸出手和你作朋友。一起聊聊好吗？我等着你的来信！

雷鹏(♂20)
星座：牡羊
地址：四川省自贡市四川轻化工学院240#信箱
邮编：643033
征友留言：我既是一只网虫，又是一个游戏迷。联众网络游戏是我常去的地方。我期盼着来自全国的朋友，愿我们成为新千年的挚友，携手共进电脑高手之路。

周阳(♂18)
昵称：圣
星座：狮子
地址：上海市普陀区中山北路2390号206室
邮编：200063
征友留言：把牛蛙当作小鸡，把老师当作Diablo，把路边小草当作绿色晶矿，把宇宙星云当作无限能量，一个电脑游戏Fans愿与你共创游戏新天地！

黄国庆(♂22)
地址：厦门鹭江大学97机制
邮编：361005
征友留言：别人说我性格内向，我不知道是不是这样；但自己的确说话不多，喜欢一个人静静地思索。爱好诗歌，大学却念了机械制造；热爱网页制作，偏偏还没有上网……只是在吉他、电脑应用、诗歌方面略有心得。真诚希望有心的你成为自己的挚交好友。

胡赢(♂18)
网名：黎明破晓前
地址：重庆市北碚区石岩村80#4-1
邮编：400700
个人主页：http://prodawn.yeah.net
E-mail：fredhu@yeah.net
OICQ：234461
征友留言：我，一只小小的网虫，爬行在浸漫的网络世界，心想，不是我不明白，这世界变化太快。远方的你愿意认识我吗？网内存知己，天涯若比邻……



国内统一刊号:CN11－3450/TP

定价:6.80元